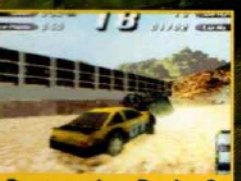
PlayStation MAGAZINE

MARS 1997 • AVRIL 1997

Porsche Challenge

Le test complet et juste la démo jouable exclusive !


Destruction Derby 2

Porsche Challenge

CoolBoarders

Tunnel B1

4 Jeux à découvrir

Micro Machines V 3

est-il le jeu le plus drôle de la terre ?

V-Rally Turbo racing

Le championnat du monde des Rallyes sera sur PlayStation

La cité des enfants perdus

Une aventure vraiment pas comme les autres...

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 8 • MARS 1997 - AVRIL 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

AREA 51

WARNING
MILITARY
INSTALLATION

Jeu proposé avec le pistolet Predator®

UN BON ALIEN EST UN ALIEN MORT

PlayStation

MIDWAY®

3615 GT Interactive* ligne GT : 08 36 68 14 11*

GT Interactive software

Predator © Spectra Video inc - Area 51 ©1996 Midway All Rights Reserved. Developed by Midway . Distributed by GT Interactive Software Corp.All other trademarks are properties of their respective companies.
GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com

Feedback

Bonne année, bonne santé à toutes les mémés, aux mamans, aux petits, aux grands... et aux aborigènes possesseurs d'une PlayStation. Nous n'avions pas encore eu l'occasion de vous souhaiter nos meilleurs vœux pour l'année 97, c'est désormais chose faite. Côté bonnes résolutions, nous espérons que vous n'êtes pas en reste, que votre liste est longue. Pour notre part, nous démarrons la fin de siècle sur les chapeaux de roue : la rédaction a décidé de récompenser les cinq plus jolies lettres d'un cadeau. Sony CE France y met également du sien en répondant à celles et ceux que le destin a choisi pour hériter d'une console défectueuse. À bon entendeur... Last but not least, le volume de courrier a presque doublé pour ce numéro. Continuez, nous allons battre des records !

Le retour de la suite du premier volume

Comprendre, nous aimerions tous toujours tout comprendre. Pourquoi certains parmi vous s'acharnent-ils à vouloir connaître l'avenir? Pourquoi s'obstinent-ils à poser des questions du type : "Porsche Challenge 2 est-il prévu?", alors que le premier n'est même pas sorti? Comment saurions-nous si une "sequel" est annoncée? Sachez que lorsqu'une suite comme WipEout 2097 apparaît dans les rayons des magasins, c'est en grande partie grâce au succès commercial du premier du nom. En d'autres termes, pour que Porsche Challenge 2 voit le jour, il faut impérativement que Porsche Challenge 1 cartonne en termes de ventes. C'est pourquoi nous insistons : cessez de nous poser des questions auxquelles seule Madame Irma pourrait répondre ! Cela dit, nous sommes en mesure de vous informer sur les jeux suivants :

A la recherche de la PlayStation

Je vous écris aujourd'hui parce que voilà bientôt un mois que je sillonne les magasins de jeux de vidéo de La Rochelle à la recherche d'une PlayStation... en vain. Je me heurte chaque fois à la même réponse : "Il y a rupture de stock de consoles, et ce, à l'échelle européenne !" Vous comprendrez donc mon exaspération grandissante (et je ne dois pas être le seul !). Attendre sans rien avoir à me mettre sous la dent... J'aimerais comprendre : Sony aurait-il négligé l'Europe par rapport aux États-Unis ou au Japon? Y aurait-il eu des problèmes de fabrication? Au risque d'être parano, ces problèmes pourraient-ils être le résultat de manœuvres douteuses de la part de la concurrence? Anthony Briaud de La Rochelle (17).

Manquerait plus que la concurrence s'y mette ! Bien sûr, Sega – pour ne pas le citer – n'est aucunement responsable de la pénurie dans les magasins de France et de Navarre. La raison est la suivante : entre les mois de novembre et décembre 1996, le nombre de demandeurs de PlayStation dans le monde a augmenté de façon exponentielle. Or, toutes les consoles, qu'elles soient au standard PAL ou NTSC, sont fabriquées au Japon à la cadence de 1 million par mois. Peu avant les fêtes, il se vendait 800 000 consoles par mois au Japon et 200 000 aux States. Que restait-il à l'Europe? Rien ou presque. Les magasins spécialisés et les grandes surfaces du Vieux Continent ont dû écouler leurs stocks pour satisfaire la demande. D'où carence. Fort heureusement, à l'heure où vous lisez ces lignes (début mars), la PlayStation est à nouveau dispo. Cela dit, une usine implantée au Mexique devrait produire d'ici peu 100 000 consoles par mois à destination du marché américain, ce qui permet d'espérer des quantités plus importantes en provenance du Japon pour l'Europe. Il était temps !

Help, I need somebody...
Help, you know I need someone

J'ai donné en réparation ma PlayStation le 25 novembre dernier, comme par hasard juste un mois après la fin de la garantie. Aujourd'hui, soit deux mois plus tard, je ne l'ai toujours pas récupérée... Le magasin où j'ai acheté la console de mes rêves, et à qui je l'ai confiée pour la faire réparer, me dit qu'il n'en finit pas de téléphoner à Sony... Que faire?
Jean-François Thébaud de Rambouillet (78).

Attention, message important ! A ce sujet, Sony tient à communiquer une information au sujet de son service après-vente à tous les possesseurs de PlayStation :

1 Ratio de défectueux.

Les ventes de PlayStation ont dépassé en fin d'année les prévisions les plus optimistes pour atteindre aujourd'hui la barre des 550 000 consoles installées en France. Le taux de consoles défectueuses est inférieur à 3 % (entre 16 000 et 17 000 consoles, NDLR), taux tout à fait conforme aux normes habituelles de l'industrie électronique de loisir. (...)

2 Compensation.

Sur les seuls mois de novembre et décembre derniers, plus de 200 000 consoles ont été vendues. Nous avons donc dû traiter la majorité des consoles défectueuses dans un laps de temps très court. Nous venons d'apprendre que certains consommateurs ont attendu près de deux mois l'échange ou la réparation de leur PlayStation. Nous nous engageons à dédommager

Feedback

tous les consommateurs lésés.
Pour cela, il suffit de nous faire parvenir la copie du ticket de caisse de la console ainsi qu'un courrier mentionnant la date à laquelle la console a été déposée, le nom du magasin auquel elle a été retournée et la date à laquelle la console a été récupérée. Si le délai entre la date de dépôt et la date de retour a excédé vingt jours et après vérification de notre part, nous nous engageons à offrir un cadeau PlayStation. (...)

3 Rappel des principes du SAV de Sony Computer Entertainment.

S'il s'agit d'une panne dès la première utilisation ou dès le premier mois d'utilisation à compter de la date d'achat (période étendue à deux mois si l'achat a été effectué entre le 1er et le 30 novembre 1996), le magasin est tenu de l'échanger immédiatement contre une console neuve. Il est important de rappeler que, par souci de satisfaction du consommateur, nous avons étendu la durée de cette garantie pour "panne au déballage" à deux mois sur la période allant du 1er au 30 novembre 1996. Un consommateur ayant acheté une PlayStation en novembre dans le but de l'offrir à Noël sera ainsi couvert par ce service prolongé.
S'il s'agit d'une panne pendant la période de garantie (un an à compter de la date d'achat), la console doit être ramenée au magasin qui nous la fait parvenir. Nous retournons au magasin une console réparée sous vingt jours maximum. La réparation est gratuite.
S'il s'agit d'une panne après la période de garantie, la procédure est similaire à une panne pendant la période de garantie. La réparation est alors facturée de manière forfaitaire 518 francs TTC.

4 Amélioration.

Dès le mois d'avril prochain, un centre de réparation dédié aux consoles vendues sur le territoire français sera mis en place. Ainsi, le délai de réparation sera ramené à dix jours maximum.
Le 01 40 88 04 88, numéro de téléphone du service après-vente mis à la disposition de tous les possesseurs de PlayStation en cas de panne, restera inchangé.
Adresse de correspondance en cas de réclamation :
Sony Computer Entertainment - Service Consommateurs
BP 50 - 78770 Thoiry.

Nous prions les possesseurs de PlayStation de bien vouloir nous excuser pour ce désagrément. Nous tenons à remercier tous ceux qui nous ont fait confiance et qui contribuent à faire de la PlayStation la console actuellement leader incontestée, non seulement en France mais partout dans le monde, avec plus de 11 millions de PlayStation vendues.

Seules dans le noir

J'ai attendu avec impatience la sortie de votre hors-série "Spécial soluces" dans l'espoir de trouver une réponse à mon problème. Je possède une PlayStation depuis Noël dernier avec... un jeu, Alone in the Dark : Jack is Back. Un jeu très intéressant où je reste bloquée dans la maison. J'ai bien trouvé l'accès derrière l'armoire dans la salle de billard, mais la porte est fermée et je ne trouve pas de clé. Sans compter la statue en bas qui m'envoie un coup de trident chaque fois qu'elle me voit. Que faire? Pouvez-vous m'aider?
Brigitte Labarthe de Nice (06).

Grand-mère récemment "confrontée" à la PlayStation en même temps que son petit-fils, je suis un peu perdue. J'ai acheté le dernier numéro de PSM ainsi que votre hors-série, espérant trouver la solution de Casper. Mais rien ! En revanche, nous avons bien progressé dans Crash Bandicoot. Où puis-je trouver de l'aide pour me dépatouiller dans Casper?
Madame Lannaud de Paris (75).

Dans l'attente d'un nouveau hors-série spécial soluces qui ne figure pas encore dans les plannings, nous vous conseillons de vous équiper d'un Minitel. Eh oui, nos aimables confrères du magazine Joypad mettent à la disposition des Petits Poucet en herbe un serveur capable de répondre à ce genre d'angoisses. Le 3615 Joypad propose de nombreuses solutions de jeux PlayStation dont voici la liste actuelle : Alone in the Dark 2, Blazing Dragons, Command and Conquer, Crash Bandicoot, Discworld, Les Chevaliers de Baphomet, Myst, Resident Evil, Sim City, The D, Theme Park, Tomb Raider et, très prochainement, La Cité des Enfants Perdus. Autant de petits caillous qui devraient vous aider à retrouver le droit chemin...

Il était moins deux

Je tiens d'abord à signaler que votre magazine est très bien réalisé et qu'il permet notamment de choisir en toute sécurité les futurs jeux à acheter.
Cependant, j'ai remarqué que bien souvent, dans la rubrique travelling, vous annonciez la date de disponibilité des jeux environ deux mois avant leur sortie effective. Par exemple, si l'on se réfère à PlayStation Magazine n° 4 (juillet-août 96), vous affirmez que Formula One est prévu pour le mois de juillet 96, or ce jeu n'est sorti que le 13 septembre. De même, dans le n° 6 de PSM (novembre-décembre 96), vous écrivez que Destruction Derby 2 arrivera en magasin dans le courant du mois de novembre, alors que ce titre n'est disponible que depuis le 17 janvier de cette année. J'aimerais savoir pourquoi il existe de tels écarts entre la date de disponibilité annoncée et la date réelle de sortie.
Frédéric L. de Pontpoint (60).

Vous êtes nombreux à poser la question, hélas pour nous... Les éditeurs interrogés ne donnent aucune réponse claire. À moins qu'ils ne connaissent pas la raison exacte du décalage subsistant entre l'annonce de la sortie du titre et sa sortie effective... Chez Psygnosis, l'excuse (valable) est la suivante : "Dans la plupart des cas, si un jeu – comme Destruction Derby 2 – sort avec un retard aussi important, cela vient de Sony, le constructeur pouvant prendre son temps avant de signer l' "approval" (Sony teste le jeu et l'examine sous toutes les coutures avant d'autoriser sa commercialisation, NDLR)." Il ne faut pas mésestimer non plus les enjeux marketings que représentent la mise en vente d'un jeu. Imaginez qu'un jeu supposé concurrencer celui annoncé par l'éditeur sorte à la même période. Que fait l'éditeur en question? Il retarde la sortie de son produit d'un ou deux mois et attend le moment propice pour inonder les magasins...

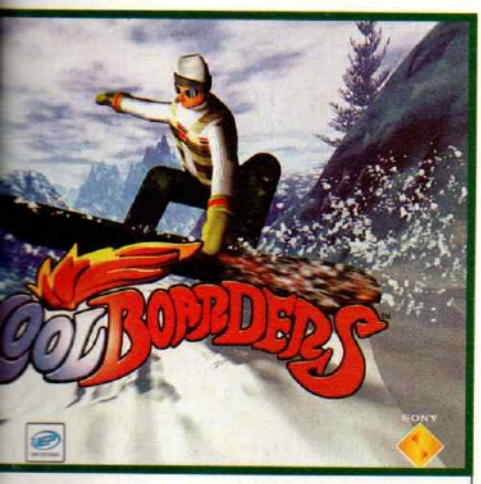
Tout plein de Hdos

J'ai 32 ans et je suis un accro des jeux vidéo depuis leurs débuts. Je vous écris pour vous encourager, en cette nouvelle année, à continuer de faire ce mag, lieu de rendez-vous de tous les fanas de la console de Sony. Je tiens également à vous remercier et à saluer la qualité du travail accompli durant l'année passée. Super ! Depuis l'arrivée de la PlayStation, je trouve vraiment que l'intérêt et le

WANTED
SONY RECHERCHE...
... Un expert en jeux vidéo !

Sony CEE s'est toujours attaché à apporter une réalisation technique de qualité pour ses jeux PlayStation. Aussi, pour étoffer notre équipe de développement, nous recherchons un testeur de jeux vidéo. En tant que testeur, votre rôle sera de passer en revue toutes les étapes d'un jeu et d'analyser chacun des éléments qui contribuent à sa qualité. Vous apporterez également des idées créatives et des solutions techniques pour son amélioration. Profil : vous avez deux années minimum d'expérience dans l'industrie des jeux vidéo, idéalement en tant que testeur de jeux dans la presse spécialisée. Vous avez une bonne analyse critique et une pratique courante de l'anglais (écrit et parlé). La connaissance du marché européen des jeux vidéo serait un plus. Dans tous les cas, vous devez être un joueur de talent et avoir connaissance de l'ensemble des jeux et consoles existant ou ayant existé ces dix dernières années. Ce poste est basé dans nos bureaux de West Soho, au cœur de Londres. Alors, si vous êtes un expert en jeux et un joueur invétéré, rejoignez-nous ! Veuillez adresser votre candidature en anglais impérativement à l'adresse suivante :
Sony Computer Entertainment Europe To Susan Rynski 7-12 Noël Street London W1V4HH ou par e-mail :
Susan_Rynski@interactive.sony.com

plaisir de jouer ont été réhaussés, plus particulièrement pour les gens de ma génération qui trouvent l'équivalent des jeux micro sur cette bécane. Par sa sobriété et son intelligence, ce magazine est abordable par les joueurs de tous âges. Mes meilleurs vœux.
P.S. : En tant qu'abonné, j'aimerais savoir s'il est prochainement prévu que vous donniez un jeu en cadeau à tout nouvel abonné?
Thierry Henri de Châteaudun (28).



Bonjour PlayStation,
Nous avons fait l'acquisition d'une PlayStation il y a quinze jours et je tenais à dire combien nous sommes ravis ! En fait, mon petit garçon (qui a 10 ans) a vendu sa Super Nintendo et investi le fruit de cette transaction dans notre PS. Brave gamin, n'est-ce pas?
Nous habitons à 1 200 mètres d'altitude, dans un hameau de six familles parsemées sur la montagne et, sur ces six familles, nous sommes deux heureux possesseurs d'une PlayStation ! Si, si !
J'attends avec impatience la sortie du jeu d'Odd World Inhabitants en me distrayant pour l'instant avec George et Collard (Les Chevaliers de Baphomet, NDLR). Je joue aussi avec Lara : elle est extraordinaire ! Je souhaite ardemment qu'OWI soit aussi prenant que Tomb Raider.
Pomme Sanne de Le Markstein (68).

Thierry et Pomme (un bien joli prénom, ma foi), vous êtes les heureux gagnants du jeu Cool Boarders et de la paire de lunettes de soleil ultra-fun qui va avec (pour frimer avec les copains et tout, et tout), offerts par Sony et la rédaction. Vos lettres nous ont touchés, émus, encouragés et convaincus du bien-fondé de PlayStation Magazine. Exclusivement pour vous et trois autres chanceux (Madame Lannaud de Paris, Brigitte Labarthe de Nice et Jean-François Thébaud de Rambouillet), ces petits cadeaux...

Cybernaute écœuré

J'ai été choqué à plusieurs reprises par l'émission "Cyberflash" sur Canal Plus. À commencer par l'émission dédiée aux jeux de foot. Ont été cités les produits suivants : Fifa 97 sur PC CD-Rom, World Wide Soccer 97 sur Saturn et Onside (???) sur PlayStation. Chacun sait qu'Onside n'est pas la meilleure simulation de foot sur console Sony, alors pourquoi l'avoir choisie? Ça n'est pas tout. Lors de l'émission consacrée aux jeux phares des fêtes de fin d'année, le commentateur a présenté Sega Rally "d'un air de dire" que sur PlayStation, tous les jeux de caisses sont des daubes. Enfin, lors de "Une Année Cyber", des records ont été battus : selon Canal Plus, si la Saturn accueille des hits comme Sega Rally, Fighting Vipers, Virtua Cop et Tomb Raider, on ne trouve sur PlayStation que Motor Toon GP ! J'appelle ça de la désinformation.
Moi de Egoland.

La Père Fouras n'aurait pas dit mieux. Les journalistes de la presse écrite autant que télévisuelle ne posent pas toujours un œil objectif sur ce qui leur passe entre les mains, malheureusement. A vous de prendre le recul nécessaire. Pour ce faire, lisez des articles, regardez et écoutez des émissions émanant de sources radicalement différentes : c'est comme cela que vous vous ferez votre propre idée sur le sujet.

Amicalement, La rédaction.

POUR RÉCUPÉRER LES ANCIENS NUMÉROS

Il suffit d'envoyer un petit mot à la rédaction, accompagné d'un chèque au prix du ou des magazines (35 francs pour le n° 1 et 49 francs pour les numéros suivants) + 7 francs de frais de port par magazine commandé. Après réception de votre commande, sachez que le délai est de quatre à six semaines.

Ecrivez nous à PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Titre du jeu	Editeur	Est-il annoncé ?	Date de sortie
Discworld 2	Psygnosis	oui	fin 97
Tekken 3	Namco	oui	décembre 97
Final Fantasy VII	Squaresoft	oui	décembre 97
Little Big Adventure 2	Adeline Software	oui	été 97
X-Files	Fox Interactive	oui	NC
Micro Machine V3	Codemasters	oui	avril 97
L'Ile du Docteur Moreau	Psygnosis	-	sur PC seulement
X-Men/Children of the Atom	Capcom	oui	NC
Rage Racer	Namco	oui	mai 97
Tomb Raider 2	Eidos	oui	fin 97
Robocop Trilogy		non	-
DBZ 3D	Bandaï	oui	NC
Rally Championship	Ubi Soft	non	-
Soul Blade	Namco	oui	juin 97
Bomberman	Hudson Soft	non	-
Rayman 2	Ubi Soft	non	-
Alien Vs Predator	Fox Interactive	oui	NC
King of Fighters'95	SNK	oui	courant 97
Samurai Shodown 3	SNK	oui	courant 97
Fatal Fury	SNK	non	-
Time Crisis	Namco	oui	été 97

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°8** Mars 97/Avril 9

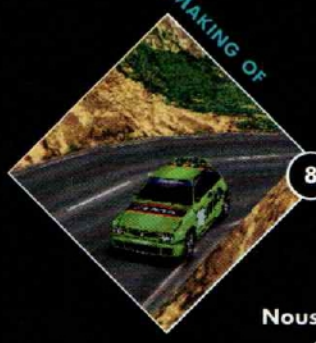
Concentration

Profitant d'une actualité réduite, nous donnions dans notre précédent numéro de PlayStation Mag, la parole aux autres, ceux qui gravitent autour de la planète jeu vidéo. Après être restés en orbite, nous revoilà descendus sur notre chère planète, celle du jeu pur et dur, sans fioriture ni blabla. Ce mois-ci, les jeux frappent tous azimuts et viennent élargir d'autant la ludothèque déjà très variée de la PlayStation. Tous les styles sont représentés, et on peut être sûr qu'il y en aura pour tous les goûts. Les 550 000 possesseurs français de PlayStation auront de quoi faire ! D'autant plus que la PlayStation est à nouveau disponible en magasin après une période de rupture due à son colossal succès durant les fêtes de fin d'année (200 000 machines vendues pour la seule période de novembre-décembre 96). Quant à PlayStation Mag, vous êtes nombreux à nous dire combien il est difficile de le trouver en kiosque. Afin de remédier à ce problème, le tirage du présent numéro a été augmenté de 50%. PlayStation Magazine is now available for all. Avec la démo exclusive de Porsche Challenge, le test du produit et la présentation complète de titres comme MicroMachines V3, Total NBA'97, Exhumed ou bien encore V-Rally et Turbo Racing, PlayStation Mag vous propose le meilleur du jeu, tout en restant exhaustif afin que vous ne manquiez rien de l'actualité (notre rubrique court métrage est là pour ça !). Bienvenue sur la planète du jeu, pour un moment intense de concentration.

Jean-François Morisse

SURPOPULATION SUR LA PLANETE PLAYSTATION

MAKING OF



8

V-Rally pourrait bien être la prochaine référence de sport auto sur PlayStation. Quant à Turbo racing, voilà un sérieux concurrent.

CASTING

14

Nous vous l'avions promis, The Need for Speed 2 est dans PlayStation Mag. Avec lui, des titres inédits comme Agent Amstrong, Spider, Speedster et encore bien d'autres. Une actualité très riche ce mois-ci qui présage de bons moments pour le printemps.

TRAVELLINGS

42

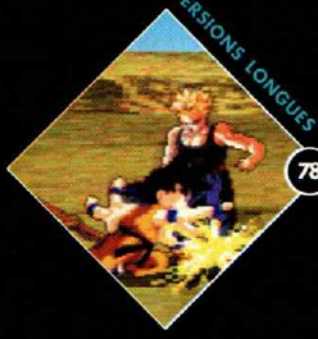
Beaucoup de travellings ce mois-ci (et encore plus de court métrages !) pour découvrir Porsche Challenge, la Cité des Enfants Perdus, Total NBA'97 et surtout MicroMachines V3, un titre indispensable pour ceux qui jouent en famille.

MAKING OF

72

Et Sony inventa la Net Yaroze, une PlayStation au look noir, qui autorise les joueurs à développer eux-même leurs jeux ! Une première dans le monde des consoles de jeu. Reprenez vos livres de langage C et en route !

VERSIONS LONGUES



78

Comme promis dans notre numéro Hors Série de PlayStation Mag, DBZ revient. Les boss du jeu ont aussi leurs coups, à vous de les découvrir dans ces pages.

Feed back 3
Abonnement 85
Le CD de démos 120
Petites Annonces 95

TRAVELLINGS

PORSCHE CHALLENGE	42	SUIKODEN	60
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	48	EXHUMED	62
MICROMACHINES V3	52	THE KING OF FIGHTERS'95	64
TOTAL NBA'97	56	PLAYER MANAGER	66
NBA IN THE ZONE 2	58	ROSWELL 3D	68

La Mort mérite d'être vécue...

...mais au Royaume de Nosgoth, l'éternité se paye très cher.

La presse **sang pour sang** *unanime*

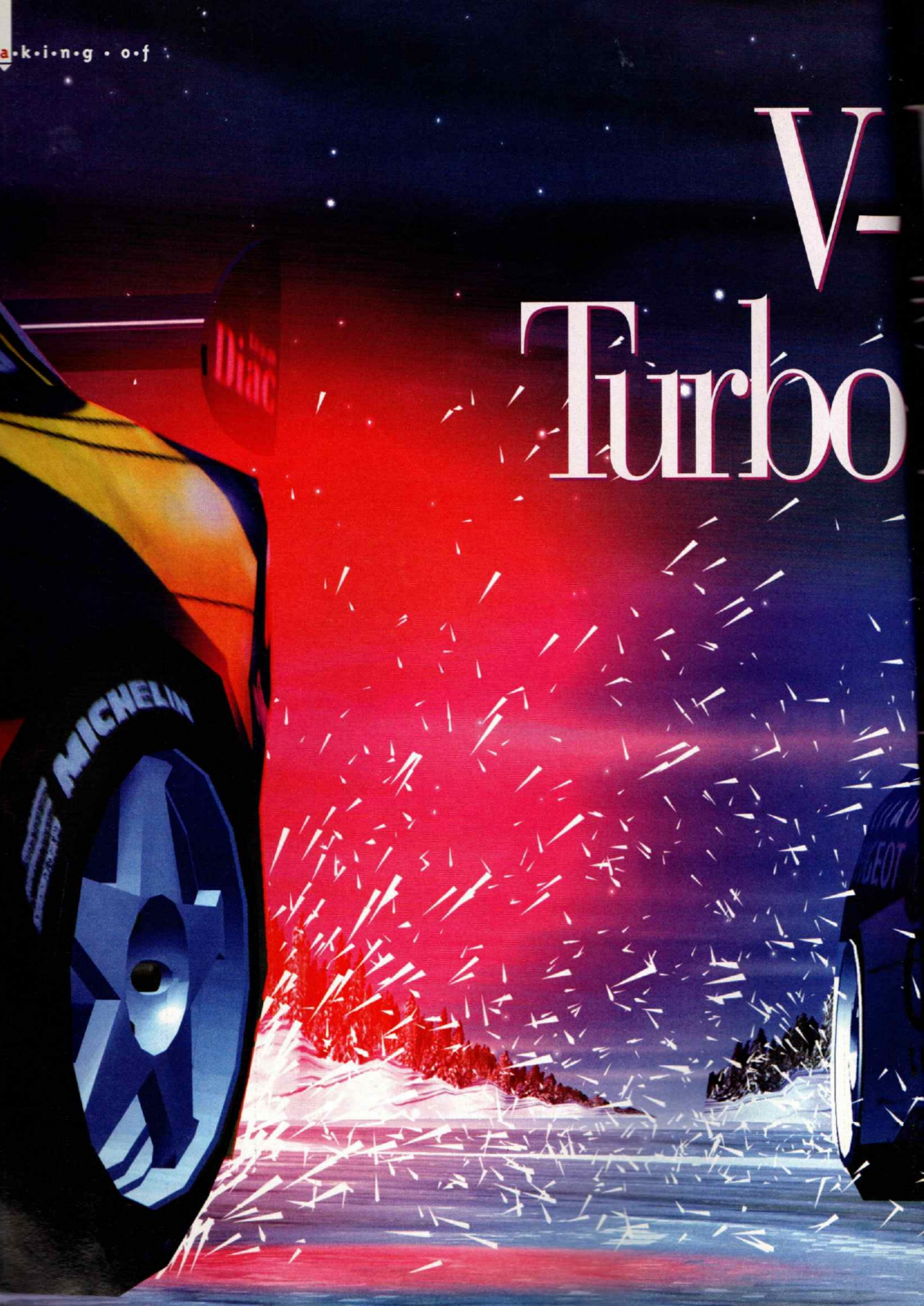
PlayStation Magazine : 5/5 - CD Consoles : 5/5 OR - Joypad : 94% - Playmag : 92% - Consoles + : 93% MegaHit - Consoles News : 97% - Player one : 95%

Legacy of Kain : disponible début mars en version française sur PlayStation

08 36 68 90 89 (2,23F/mn)

3615 BMGI (2,23F/mn)

V-
Turbo



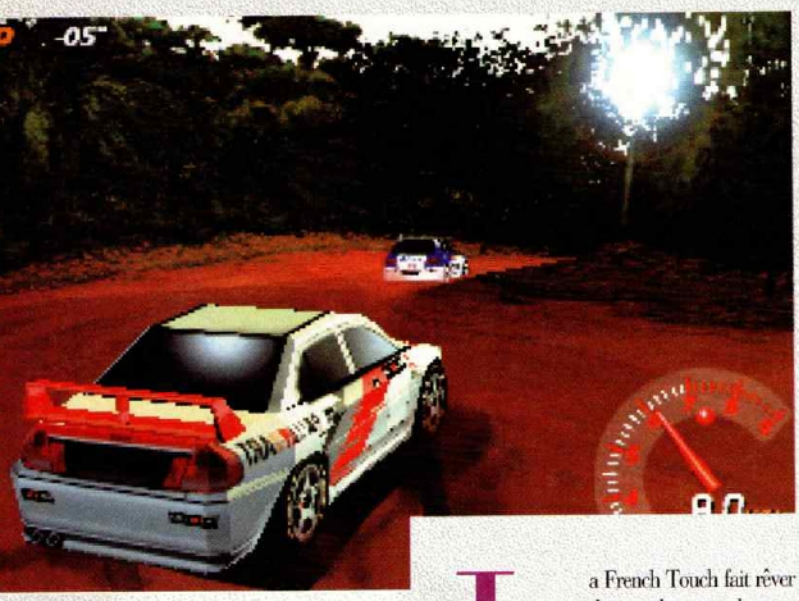
Rally & Racing

Les fous du volant

LES COURSES AUTOMOBILES ONT LA VIE BELLE

Après Ridge Racer and Co, voic l'avalanche avec Porsche Challenge, Th Need for Speed 2 et Rage Racer. Fans d sports auto, montez dans vos bolides cette fois, c'est de rallye dont il s'agit V-Rally et Turbo Racing sont deu productions européennes qui ne vou laisseront pas indemnes. La première réalisée dans les studios françai d'Infogrames pourrait même bien devenir une référence dans la catégori simulation. Quant à Turbo racing développé par une jeune équipe britannique, il sera sans doute, grâce à son mode deux joueurs, l'un des jeux le plus funs de l'été. Bonne route

Par Benjamin Janssens et Nicolas Moulin



A deux, trois ou quatre, V-Rallye promet de belles heures de course [au marché ou chez Shopi?].

V-Rally est le premier vrai jeu de rallye sur PlayStation

La French Touch fait rêver dans de nombreux domaines, y compris dans celui des jeux vidéo. Infogrames, premier éditeur européen, s'apprête à offrir aux possesseurs de PlayStation ce qu'ils attendent depuis longtemps : un jeu de bagnoles qui décape. V-Rally est donc le jeu de quatre-roues prévu pour cet été qui devrait, en toute logique, «nous donner l'occasion de faire un pied de nez à tous ceux qui pensent que les Japonais sont les rois dans le domaine», dixit Stéphane Baudet, producer du jeu. Ainsi la guerre France - Japon bat son plein. «Les Japonais ne sont pas les rois incontestés sur le créneau des jeux de course en 3D temps réel !» C'est ce qu'a voulu prouver une équipe de seize personnes basée à Lyon, ville QG d'Infogrames.

V-Rally en chiffres

45 C'est le nombre de circuits prédéfinis, sans compter le générateur de spéciales.

30 C'est le nombre d'images / seconde quel que soit le nombre de joueurs en piste.

10 Enfin, près de 10 : c'est le nombre d'effets divers et saisissants contenus dans le jeu (pluie, soleil, brouillard, en plaine, en montagne, etc.).

08 C'est le nombre de voitures de rallye disponibles, indépendamment des 3 bolides cachés.

05 C'est le nombre d'enceintes reliées à un ampli qu'il faut utiliser pour profiter pleinement du jeu (son en Dolby Surround).

1/4 C'est le nombre de joueurs possible (avec un écran splitté à la verticale ou à l'horizontale, 2 joueurs par écran donc 4 via le link sur deux postes séparés).

03 C'est le nombre de vues (1 à l'intérieur de la voiture et 2 à l'extérieur).

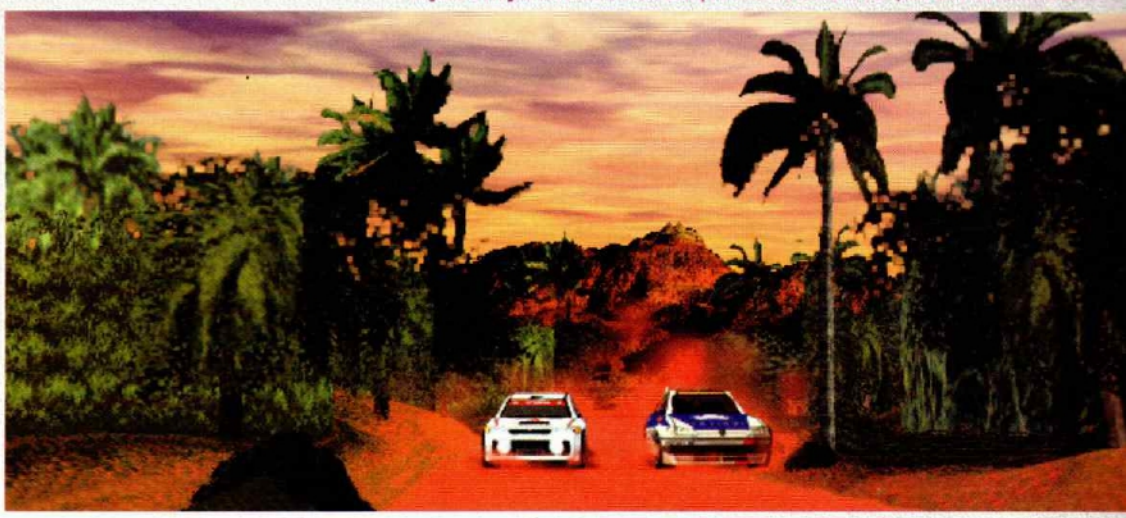
01 C'est le nombre de volant MadCatz dont il faut se servir pour prendre son pied.

Rébus rapide

Brièvement, la version finale de V-Rally se joue jusqu'à quatre joueurs simultanément (avec le link). Elle est pourvue en outre d'un générateur de circuits... On n'avait jamais vu ça ! «Le 'track generating' ou générateur

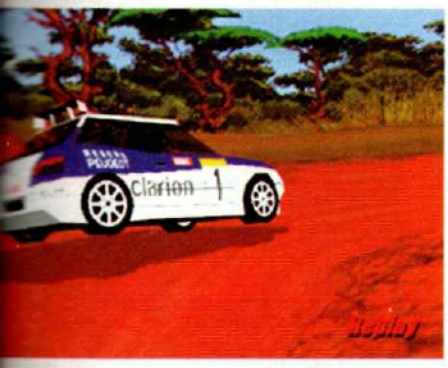
de spéciales est le cœur du concept de V-Rally. En rallye, les deux aspects 'Je roule à toute berzingue vers l'inconnu' et 'Je dois faire confiance à mon copilote' sont primordiaux. C'est ce qui fait tout le piment de ce type de compétition. D'où notre intention de soumettre un nombre très importants de circuits associés à un générateur permettant d'en créer à l'infini.» Une option incroyable qui montre que nos amis lyonnais en ont dans la caboche. Comment expliquer qu'au pays du Soleil Levant, nul n'y ait pensé plus tôt? Parce qu'a priori, la PlayStation et ses 2 Mo de mémoire vive ne permettent pas ce genre de fantaisie?

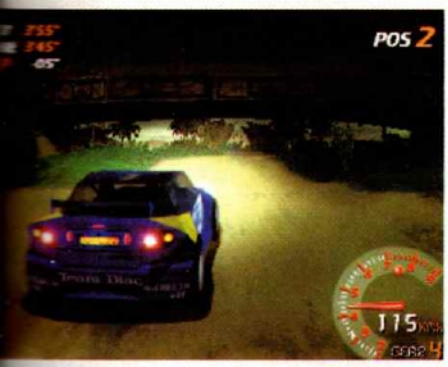
Les bolides à piloter ont tous participé au championnat des rallyes 1997 : la Subaru Impreza, la Ford Escort, la Mitsubishi Lancer Ev. IV, la Seat Ibiza kit-car, la Renault Ma Megane, la Peugeot 306 Maxi, la Nissan Sunny GTI et la Ford Escort kit-car. Quant aux trois véhicules cachés.



I comme Icare

«Mes voyages - fréquents - au Japon me permettent d'étudier ce qui fait la force des japonais dans l'industrie des jeux vidéo : le game play... L'une des qualités majeures de V-Rally.» confie Stéphane. Il est normal, par conséquent, de pouvoir tout faire dans V-Rally, ou presque. Conduire l'un des huit véhicules du Championnat des Rallyes 1997, glisser sur des routes enneigées, jeter un rapide coup d'œil sur les côtés du véhicule (grâce aux touches L et R) pour s'assurer qu'aucun concurrent ne souhaite jouer les farceurs, parcourir neuf pays particulièrement sauvages, etc. Sans oublier la bande-son, exceptionnelle. De plus, les bruits de moteur comme les nombreux sons d'ambiance ont été enregistrés en live, lors de déplacements sur les différents rallyes européens comme le Rallye de Monte-Carlo...

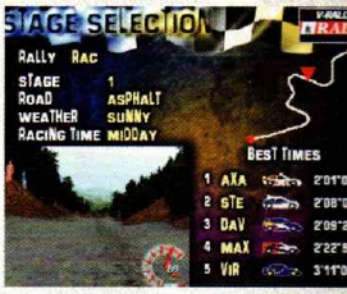




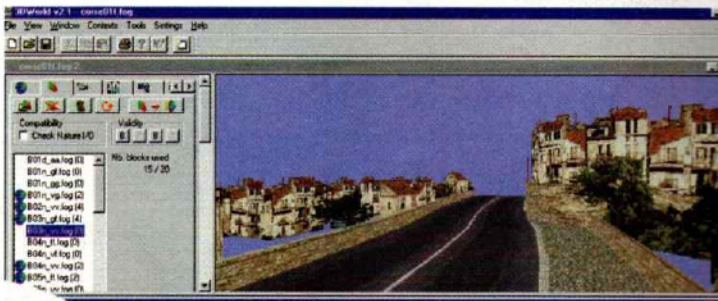
Véhicules dangereux

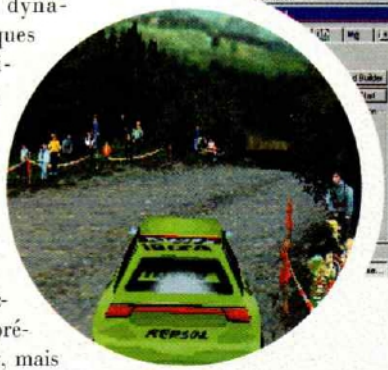
Ford Escort, Seat Ibiza ou Maxi Megane de Renault, chaque véhicule présent dans le jeu possède des caractéristiques dynamiques et mécaniques strictement identiques à celles de la réalité (poids, cœfficient aérodynamique, traction ou 4x4, etc.). «Nous avons non seulement travaillé étroitement avec les constructeurs des voitures présentes dans V-Rally, mais aussi avec les pilotes professionnels. Ces derniers nous ont beaucoup appris sur le pilotage et les réglages à apporter à une voiture de rallye... La lecture d'ouvrages et une pratique régulière du karting ont complété nos connaissances.» Stéphane sous-entendrait-il que V-Rally est un subtil mélange d'arcade et de simulation? Sans doute. Nous en jugerons d'ici peu, lorsqu'une version plus avancée du jeu nous arrivera.

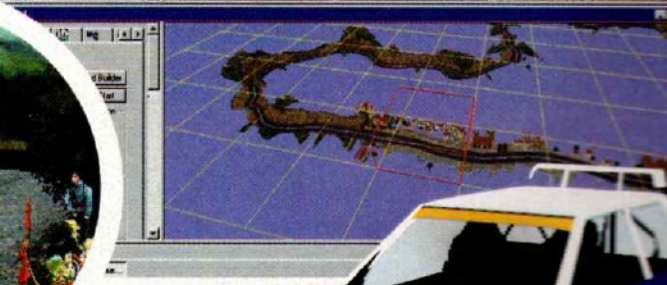
EDITEUR : INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE : JUIN 97



Du Rallye de Monte-Carlo au Rallye d'Indonésie en passant par le Rallye Corse, V-Rallye propose pas moins de 45 circuits répartis sur 9 pays

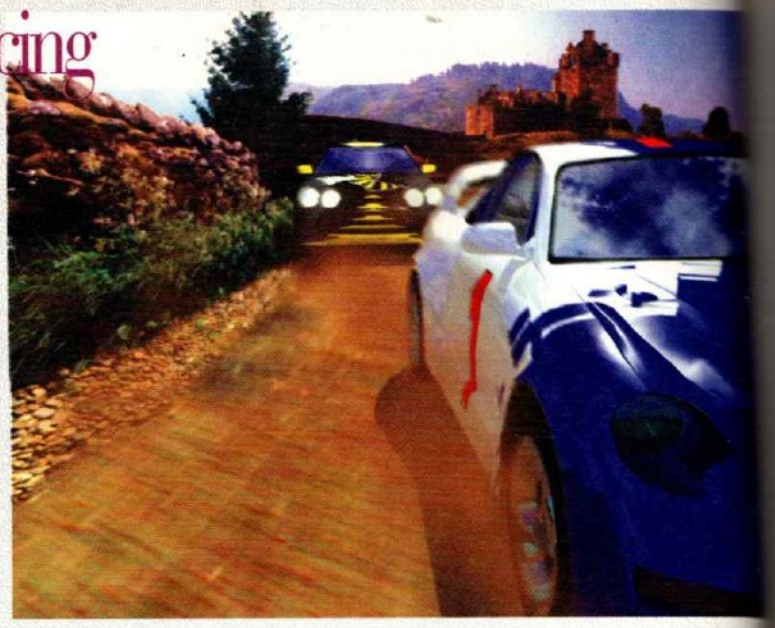






«Le moteur dynamique de V-Rally gère la notion d'adhérence. Chaque type de surface, seche ou humide, possède ses propres cœfficients d'adhérence, les pneus également» précise Stéphane Baudet.

V-Rally & Turbo Racing



Alors que Porsche Challenge est testé dans ce numéro et que Ridge Racer Revolution commence à prendre quelques rides, Ocean se prépare à sortir un nouveau jeu de course développé par une toute nouvelle équipe anglaise, Eutechnyx. Turbo Racing est la première production d'Eutechnyx. Il s'agit d'un jeu de course dans lequel vous pourrez piloter la voiture de votre choix (parmi 40) sur une trentaine de circuits. Des événements aléatoires viendront quelquefois perturber le cours de la partie, comme des chutes de pierres ou bien des éruptions volcaniques par exemple. La météo n'a pas été oubliée, et il vous faudra affronter la pluie, la neige, les tempêtes de sable et même des tornades. Mais plutôt que de tout vous raconter nous-mêmes, pourquoi ne pas laisser parler le producteur de Turbo Racing, alias Kevin Shaw? Bonne idée, non? Kevin a justement accepté de répondre à nos quelques questions...

Turbo Racing

Eutechnyx, l'interview

Des accidents souvent spectaculaires.

Eutechnyx est une vraie-fausse nouvelle équipe de développement travaillant exclusivement pour Ocean. Effectivement, Eutechnyx est composée d'anciens membres de Merit Studios, dont l'expérience dans le domaine ludique n'est pas négligeable (Micro machine 1 et 2).

P.M. : Pouvez-vous nous présenter un peu Eutechnyx?

K.S. : Bien sûr. Eutechnyx est un développeur indépendant travaillant sur PlayStation et sur PC. Il s'agit d'une réunion entre l'ancienne équipe de développement de Merit Studios Europe et d'Ocean. Cette dernière est composée de plus de quarante artistes, programmeurs et designers, et chacun d'eux possède une grande expérience dans le développement de jeux sur de nombreux formats. Notre but est de créer des softs combinant le meilleur de la technologie et une jouabilité hors pair.

Un passé chargé

P.M. : Bon. Et quelles sont vos précédentes productions?

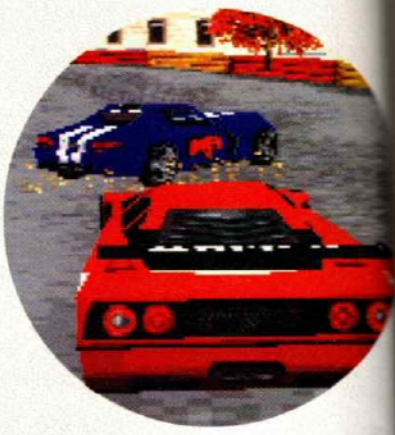
K.S. : Micro Machines 1 et 2, Man Overboard, Alex Dampier Pro, Sink or Swim, Pete Sampras Tennis, Pete Sampras Tennis 96 et Bud Tucker in Double Trouble. Tous formats confondus.

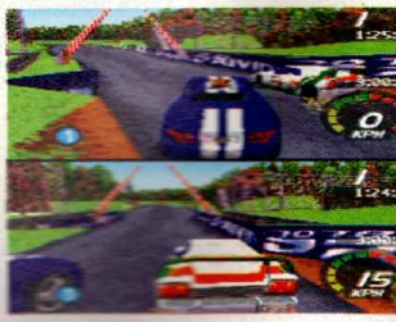
P.M. : Pas mal ! Et Turbo Racing, que pouvez-vous nous en dire?

K.S. : Turbo Racing est tout simplement le meilleur jeu de course jamais réalisé, et ce sur toutes les machines !

P.M. : Carrément. Vous pouvez nous donner quelques chiffres?

K.S. : Turbo Racing est en développement depuis plus de deux ans. L'équipe chargée du projet est composée de trois programmeurs et de huit artistes (graphistes, musiciens). En ce qui concerne le jeu plus particulièrement, Turbo Racing comporte trente circuits hautement détaillés avec six types différents de terrains (Alpine, Desert, Hong Kong, Highland, Moscow et Island). Le joueur peut choisir parmi huit équipes, chacune d'elles possédant des voitures spécifiques classées en plusieurs catégories : Rally, Sports,





Indy, Dakar et Buggy. Les performances varient bien évidemment d'un véhicule à l'autre. Au final, vous pourrez choisir votre voiture parmi la quarantaine proposée, afin de prendre celle qui vous correspond le mieux. Chaque véhicule est modélisé sur 3D Studio PC et possède plus de 300 polygones. De plus, nous avons intégré de nombreux détails visuels, comme la transparence des vitres ou bien le reflet du soleil sur les chromes. Enfin, et pour la première fois dans un jeu vidéo, les roues des voitures sont totalement rondes. Vous comprenez donc pourquoi nous pensons qu'il s'agit du meilleur jeu de course au monde.

Les joies de la découverte

P.M. : Quelle a été la plus grande difficulté que vous ayez rencontrée?

K.S. : La PlayStation étant un format de développement relativement nouveau, cela nous a pris un peu de temps pour savoir de quoi elle est réellement capable. Toutefois, nous sommes tous encore en pleine phase d'apprentissage, et je pense que nous venons à peine de sortir la tête de l'eau.

P.M. : Turbo Racing possédera-t-il des circuits ou des voitures cachées?

K.S. : Oui, mais si on vous en dit plus, ça ne serait plus un secret !

P.M. : Vous dites que Turbo Racing est le meilleur. Mais que pensez-vous des autres jeux de courses de la PlayStation?

K.S : La série des Ridge Racer est réellement très amusante. Cependant je la trouve trop fantaisiste, bien que cela soit normal puisque Ridge Racer n'est pas censé être une simulation. C'est de l'arcade pure et dure. Ce que nous avons fait avec Turbo Racing, c'est intégrer cet aspect "fun" de l'arcade avec un comportement réaliste des voitures, le tout rehaussé par une très grande jouabilité.

P.M. : A part cela, quel est le point fort de Turbo Racing?

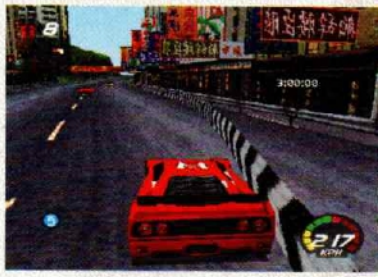
K.S. : Il n'existe pas de limites de chaque côté de la route, et le jeu possède un réel environnement 3D. De ce fait, rien ne vous empêche de quitter la route et d'emprunter des raccourcis à travers la campagne. Ensuite, Turbo Racing intègre un mode 2 joueurs simultanés sur un seul écran, ce dernier étant alors splitté horizontalement. En mode Link, vous pourrez même jouer jusqu'à quatre simultanément. Je peux vous dire que nous n'arrêtons pas de jouer avec ce mode, et qu'il est vraiment très amusant. Enfin, Turbo Racing utilise de nombreux modèles physiques 3D réalistes pour son environnement; réalisme que l'on retrouve également dans la conception des voitures. De ce fait, ces dernières peuvent "se crasher" de nombreuses manières différentes...

P.M : Et la PlayStation en tant que telle, que vous inspire-t-elle?

K.S. : S'il s'agissait d'une fille, je l'épouserai !

P.M. : Voilà qui est clair. Sinon, quels sont vos jeux préférés?

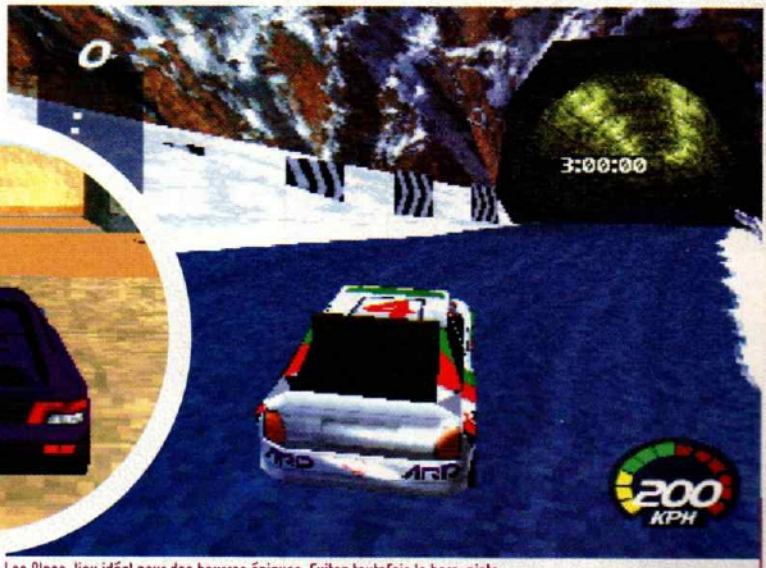
K.S. : Nous jouons beaucoup à Tekken, Tekken 2, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, ainsi qu'à Quake en deathmatch sur PC. C'est le meilleur moyen de régler les désaccords entre nous.



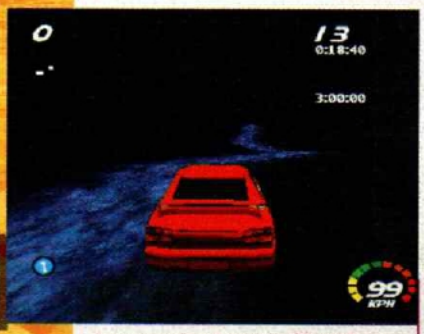
"Turbo Racing est le meilleur jeu de course !"

Kevin Shaw, Eutechnyx

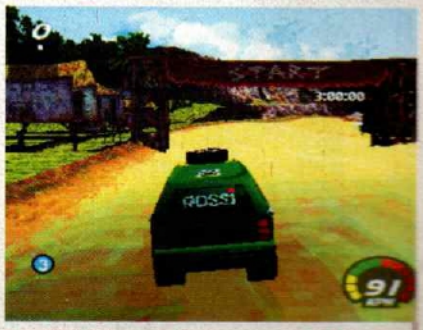
ÉDITEUR : OCÉAN
DISPONIBILITÉ : MAI 1997



Les Alpes, lieu idéal pour des bourres épiques. Evitez toutefois le hors-piste.



Les courses de nuit n'ont pas été oubliées.



Une petite ballade dans le désert, comme au Paris Dakar.

The Need For Speed 2

Par Benjamin Janssens

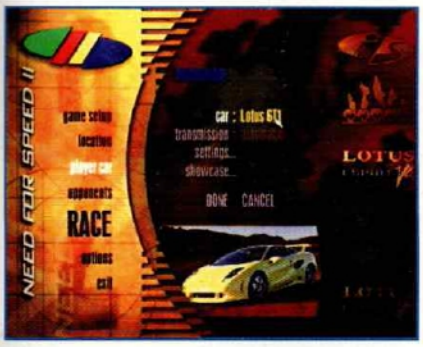
Pour les déçus du précédent numéro qui ont longtemps espéré trouver des photos de The Need For Speed 2 - c'est de notre faute, xcusez la maladresse ! - voici deux pages qui devraient satisfaire toute curiosité. Attention les yeux, le TGV (tourisme à grande vitesse) est de retour !

Avec le temps, tout évolue. Y compris les mécanos de Ferrari, McLaren et Lotus, toujours désireux de concevoir un monstre de métal plus puissant - et accessoirement plus cher - que le précédent. Témoin Need For Speed 2 sur PlayStation, sorte de show-room virtuel où sont exposés les quatre roues les plus rapides de cette fin de siècle. Exit donc les anciens modèles devenus presque ringards de Need For Speed premier du nom, place aux must de l'année 1997 !

Boum...

Si dans la vraie vie, les choses changent (pour preuve, c'est bientôt le printemps), dans le monde des jeux vidéo, il en va de même. L'équipe de développement d'EA s'est donc efforcée d'améliorer le jeu tant du point de vue graphique que du gameplay. En bref, voilà ce que ça donne :

- Chaque voiture a été modélisée avec un nombre accru de polygones à partir des modèles réels à l'échelle 1.
- Les circuits et les paysages ont été entière-



ment dessinés en 3D avec un nombre nettement plus conséquent de polygones pour plus de réalisme.
- Le nombre de polygones par image a été augmenté de 50 %.
- Les angles de vue durant la course et en mode replay ont été multipliés.
- Le rendu de la vitesse (au-delà de 300 km/h) est excellent et ultra réaliste, car il s'agit d'une transposition sur console de ce que les programmeurs ont filmé sur les routes - préalablement barrées - d'Angleterre et de Sardaigne (devant les caméras d'EA, de vrais pilotes de course ont conduit les voitures, des prototypes pour certains comme la Ital Design Cala).

Hue...

Côté circuits, la nouveauté est également au programme. Le joueur bénéficie d'une plus grande liberté d'action que précédemment. Au volant de sa F50, il peut rouler sur des bas-côtés plus larges pour dépasser un concurrent, éviter des obstacles ou carrément poursuivre sa route à travers champs pour prendre un raccourci. En outre, NFS 2 propose des routes à embranchements, des ponts et des passages souterrains. Enfin, des efforts ont été faits dans le design des circuits, plus détaillés pour un dépaysement total, et dans les effets d'adhérence en fonction des surfaces (gravier, asphalte, pavés, glace, etc.) et des conditions météo (pluie, neige, etc.).

Editeur : Electronic Arts
Disponibilité : Mars 97

MODES DE JEU

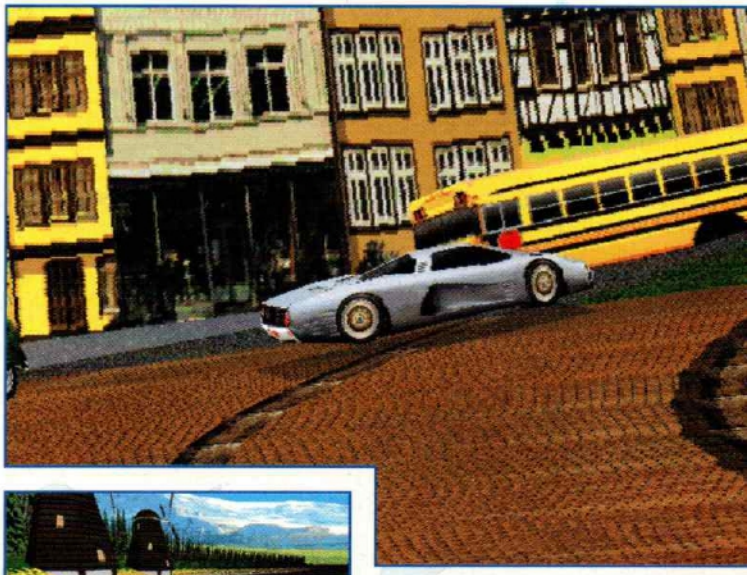
Arcade (dérapages contrôlés, direction assistée, tenue de route plus facile) et simulation (pour les balèzes, les mangeurs de bitume) seul contre l'ordinateur, contre la montre ou un pote (mode deux joueurs avec écran séparé)...

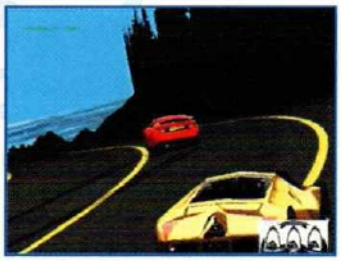
...Huit circuits internationaux

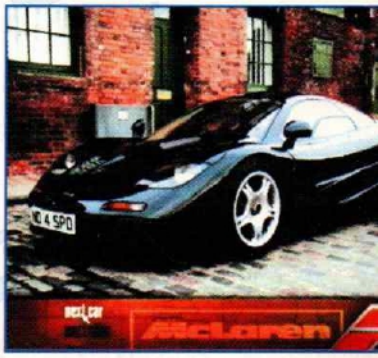
- En Norvège sur le circuit d'essai de Pioneer.
- Sur la côte Ouest de l'île de Vancouver (circuit Pacifica).
- Sur une île au large des côtes mexicaines (circuit Mexicana).
- En Europe du Nord (circuit Nordica).
- Au Népal (circuit Himalaya).
- En Grèce (circuit Méditerranée).
- En Australie (circuit Désertica).
- Aux States (circuit Hollywood).

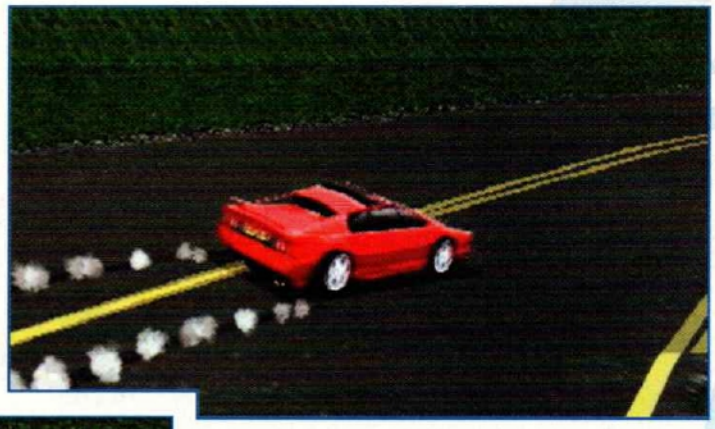
"Ce jeu répond à un fantasme qui nous est propre"

(Scott Jackson, directeur artistique de The Need For Speed 2).









BOLIDES MADE IN NFS2

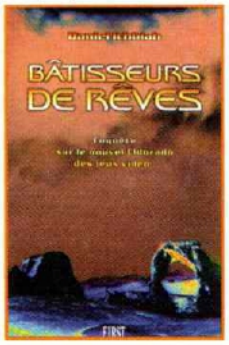
Pour entrer dans le vif du sujet, les bolides que vous pourrez conduire dans NFS 2 sont les suivants (certaines caractéristiques sont gardées secrètes, d'où la présence des initiales "n.c." de temps à autre) :

- Mclaren F1 - Moteur V12 - 627 chevaux - 0 à 100 km/h : 3,2 secondes - Vitesse maxi. : 378 km/h.
- Ferrari F50 - Moteur V12 - 520 chevaux - 0 à 100 km/h : 3,7 secondes - Vitesse maxi. : 325 km/h.
- Jaguar XJ220 - Moteur V6 turbo - 549 chevaux - 0 à 100 km/h : 3,8 secondes - Vitesse maxi. : 349 km/h.
- Lotus Elise GT - n.c. (secret défense !!!)
- Lotus Esprit V-8 - Moteur V8 turbo - 350 chevaux - 0 à 100 km/h : 4,8 secondes - Vitesse maxi. : 281 km/h.
- Isdera Commendatore - n.c. - Vitesse maxi. : 357 km/h.
- Ital Design Cala - Moteur V10 - 400 chevaux - 0 à 100 km/h : n.c. - Vitesse maxi. : 297 km/h.
- Ford GT-90 - Moteur V12 turbo - 720 chevaux - 0 à 100 km/h : n.c. - Vitesse maxi. : 378 km/h.

Bâtisseurs de rêves

Editeur : F1rst Documents
Prix : 129 F

On croyait avoir tout (mal) dit et lu sur les jeux vidéo, eh bien on s'est trompé ! Voici enfin un livre qui a éveillé en nous un sentiment de satisfaction et qui méritait donc qu'on s'y attarde quelque peu. Décrire la genèse vidéo ludique avec autant d'anecdotes (souvent croustillantes !), d'humour et de précision, n'était pas chose aisée. Daniel Ichbiah, journaliste et écrivain, qui collabore régulièrement à la revue "Joystick" y est pourtant parvenu. De la création de Space War en 1961, en passant par les galères de Philippe Ulrich (génie créateur de Cryo), jusqu'à la fulgurante ascension de la PlayStation, vous saurez tout sur cet univers impitoyable que l'auteur voit déjà comme un 8e Art ! Bref, un indispensable, même pour ceux qui croyaient tout savoir...



Bubble Bobble 2

Editeur : Virgin I.E.
Disponibilité : Mai 97

Bubble Bobble sort enfin dans une nouvelle version sur PlayStation. Enfin, des plates-formes couleur pastel, des dinosaures cracheurs de bulles qui emprisonnent les ennemis. Enfin, pouvoir ramasser des bonus-fraises-des-bois pour faire le maximum de points. Enfin, Bubble Bobble jouable à deux, enfin ce hit du passé sur le marché. Merci.

Rushes

L'éditeur américain Electronic Arts a d'ores et déjà acquis la licence du prochain Mondial de football. Le jeu devrait même arriver d'ici la fin de l'année. Comme le stade n'est pas fini, on se demande bien de quoi il va parler, le jeu? Construction kit? Toi aussi, bats-toi à St-Denis notre belle banlieue? Non, non, je sais : The Quest of Basilic !

Jonah Lomu Rugby

Editeur : Sportmasters
Disponibilité : Mai 97

Pas si Lomu que ça...

Il fallait bien que ça arrive un jour. Un titre avé l'accent du Sud sur PlayStation, c'est du jamais vu puisque le rugby n'avait pas encore été décliné sur la console. Mais l'éditeur Codemasters ne s'est pas contenté de réaliser un jeu en 3D, avec toutes les équipes internationales. Il s'est aussi adjoint les services de la révélation de la dernière Coupe du Monde en Afrique du Sud, le surpuissant Jonah Lomu (1,98 pour 100 kilos !). Bon, c'est vrai, il est un peu malade en ce moment, mais bon, ça ne devrait pas empêcher Jonah Lomu Rugby de figurer parmi les bonnes surprises de ce printemps 97. Allez, mêlée ouverte sur la ligne anglaise des 22 mètres !

Roswell

Creature's scoop !

Après avoir parcouru quelque chose comme 127 milliards de kilomètres, la créature de Roswell aurait été vue à Disneyland Paris® arborant fièrement la casquette du parc de loisir. On se demande ce qu'elle va raconter sur nous en revenant chez elle. "Alors, les humains, y z'ont quatre doigts, de grandes oreilles et un drôle de nez tout rond. Et quand il s'agit de s'fringuer, y z'ont vraiment de drôles de goûts... Ah ça, oui".

Darklight

Editeur : Electronic Arts
Disponibilité : Mai 97

Darklight est un jeu à l'ambiance cosmique. Euh, je veux dire, qui se passe dans l'espace infini. Avec les trous noirs et tout le tralala. C'est aux commandes d'un chasseur que vous irez fleurter avec les étoiles, ces petits points lumineux qui éclairent dans la nuit. Enfin, pour être exact, vous n'aurez pas vraiment le temps de vous détendre, Darklight est un jeu d'action en 3D qui propose des missions par dizaines. Mais à part ça, je ne peux pas vraiment en dire plus : la version que j'ai vue étant loin d'être complète. Mais on vous en reparlera bientôt avec moult détails, c'est promis.

Rushes

1 000 000 pour Crash ! Crash Bandicoot, on ne le présente plus, est à ce jour l'un des quatre jeux PlayStation à avoir franchi la barre du million d'exemplaires vendus avec Final Fantasy 7, Resident Evil et Tekken 2.

Swag Man

Editeur : Eidos
Disponibilité : Avril 97

Ce petit jeu d'aventure-action ne paie pas de mine, mais semble néanmoins très amusant : dirigeant Zac et Hannah, vous devez gagner le monde des rêves en traversant 16 lieux différents. Le jeu est basé sur un principe qui rappelle à la fois Lost Vikings, Zombie ou Zelda. Il vous sera possible de sauter, utiliser ou pousser des objets, parler, monter sur les épaules de son compagnon, etc., pour résoudre les diverses énigmes du jeu, entièrement en français.

Roswell

Creature's scoop !

Raymond L., parisien du 16e arrondissement (une race un peu à part), a affirmé jeudi 27 avoir vu dans ses toilettes la créature de Roswell. Normal, après 127 milliards de kilomètres de route...

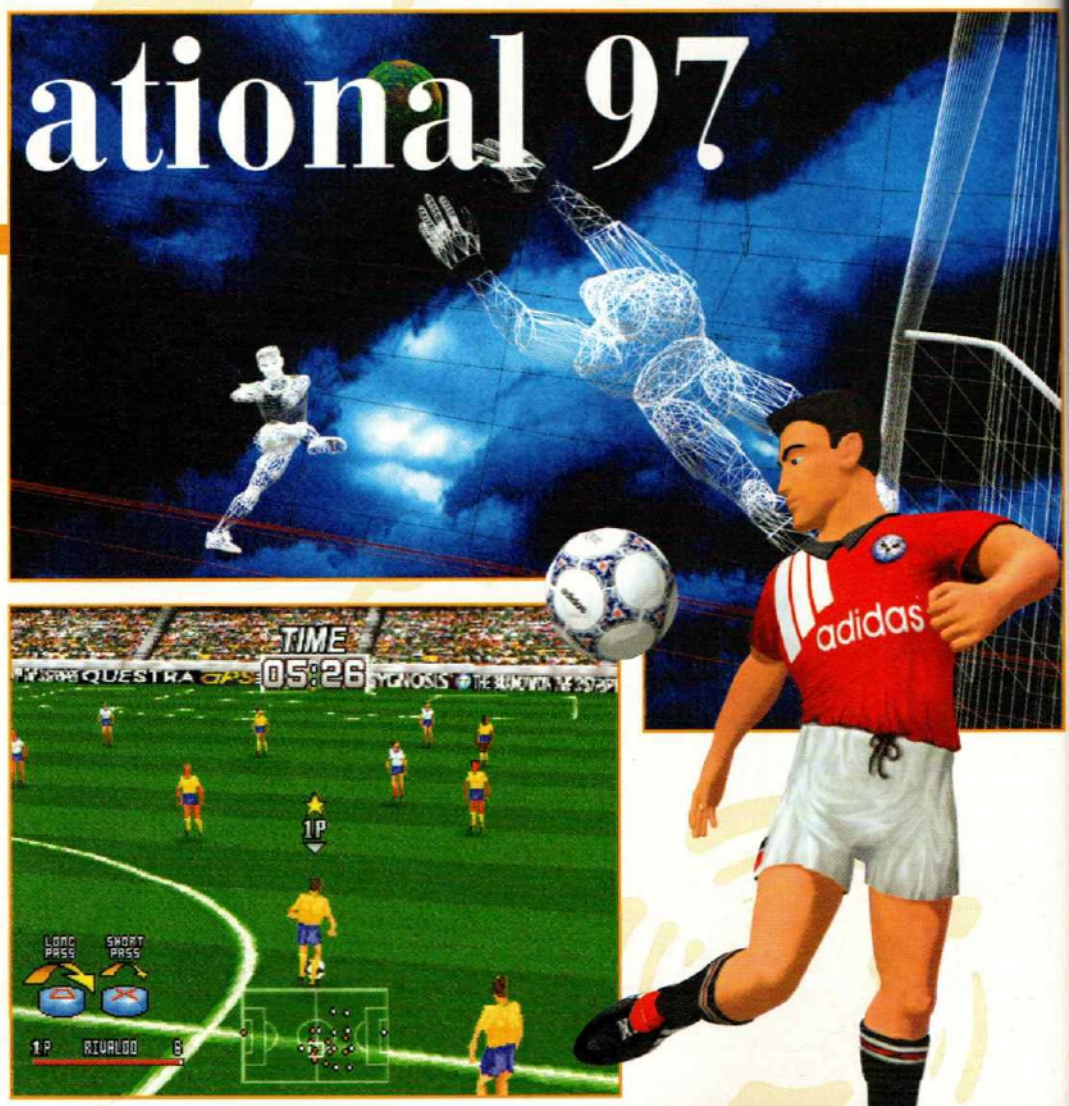
Rushes

Allez, on prend les mêmes et on recommence. Non contents de nous avoir fait le coup du Mortal Kombat Trilogy, voici que leurs glorieux auteurs s'attellent au quatrième opus. Et en plus, on peut voir un film du début du jeu sur Internet (http://www.mcs.net/~~edboon). Qu'est-ce qu'on fait? On leur dit qu'il faut arrêter? Vivement Tekken 3, ils comprendront peut-être que les faux jeux de combat, c'est fini...

Adidas Power Soccer International 97

Par Benjamin Janssens

Que l'on ne se méprenne pas : Adidas Power Soccer International n'est pas la suite d'Adidas Power Soccer. Il s'agit d'une nouvelle mouture qui comble les lacunes du premier APS. De la continuité dans le changement, donc. Ou vice-versa.



Au commencement étaient...

... les fans, les as du marketing et la presse. Suite à l'accueil très mitigé qu'avait reçu sa simulation de football Adidas Power Soccer, la petite dream team française a décidé de rectifier le tir. "Nombreux étaient ceux qui critiquaient Adidas Power Soccer pour la faible quantité de ses équipes et son degré de difficulté mal dosé, confie Jean-Baptiste Bolcato. Nous avons dressé une liste des requêtes des joueurs, et éliminé celles qui n'étaient pas réalisables, comme inclure un système de Player Management. C'est ainsi qu'est né Adidas Power Soccer International 97".

Une version améliorée et débuggée, conçue pour les puristes

Ensuite, il y eut...

... l'intelligence artificielle, et le focus sur le joueur. "Le nombre d'équipes présentes a été largement augmenté. Aux 75 équipes des Ligues française, anglaise et allemande de la saison 1997 sont venues se greffer 50 équipes des Ligues italienne et espagnole, 56 équipes nationales de la Fédération internationale, 20 équipes championnes européennes issues de l'Eurocup et 5 équipes surprises." Additionnez le tout pour connaître le total ! Quant à l'intelligence artificielle, elle a été renforcée et l'équipe adverse dispose désormais d'une défense effi-

cace. Suivant le niveau de difficulté (il y en a 4), elle devient de plus en plus oppressante. "Essayez donc de marquer en mode pro !", prévient Dominique Biehler, initiateur du mouvement Adidas Power Soccer. Sans oublier les différents réglages destinés à éliminer les défauts d'APS : dans APS International 97, le joueur sait toujours où il se trouve et à qui il passe le ballon, il se relève plus vite après un tackle, il ne marque pas toujours suivant une seule et même technique, etc.

Récapitulons...

APS International 97, c'est :

- 201 équipes + 5 dream teams (comme celles des "oldies", composée des meilleurs joueurs du passé).
- 8 types de jeu : amical, coupe, championnat, saison, tournoi, Euro96, Top 20 européen et Worldcup.
- Des star players qui donnent du piment au jeu.
- Une intelligence artificielle améliorée, surtout en défense.
- Les défauts d'APS ont été corrigés.
- Quelques améliorations graphiques.

Cette fois, vous jouez avec l'Ajax d'Amsterdam, les Glasgow Rangers ou le Rapid de Vienne

Enfin, nous avons droit...

... à des équipes composées de star players et à de nouvelles options. "En mode Arcade, le joueur doit s'efforcer de 'casser' les star players de l'équipe adverse." Qu'est-ce qu'un star player? Ces joueurs sont en fait des surhommes dont certaines caractéristiques (endurance, etc.) dépassent les 100 unités. Pour la plupart, ils connaissent des coups spéciaux redoutables, comme le Predator Kick. L'objectif est donc de les éliminer, de faire en sorte qu'ils ne se relèvent pas après un bon croche-pied... De petites options ont également été ajoutées : un radar en 2 ou 3 dimensions, la présence de textes, un "timer" étiré à 90 minutes, des statistiques pour le CPU (ordinateur) et une mort-subite en fin de match. Les spécialistes apprécieront.

Editeur : Psygnosis
Sortie prévue : Mai 97

Au générique

Jean-Baptiste Bolcato (un ancien d'Adidas Power Soccer) is : the producer.
David Ingels is : the developper.
Frank-Noël Lapierre is : the 2D-3D artist.

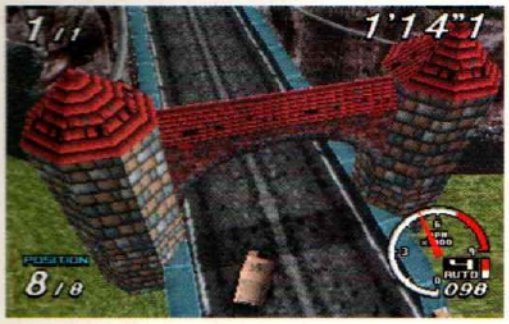
La nouveauté en priorité

19, quai Perdonnet CH-1800 VEVE
Tél/Fax 021 922 68 10

SONY PLAYSTATION Switzerland
Vente directe et vente par correspondance
Grand choix de titres et d'accessoires
Réservation de vos nouveautés
Grande disponibilité de stock
Des pros à votre service
Astuces et guides
Carte fidélité

Votre référence en Suiss

Speedster



Editeur : Psygnosis
Disponibilité : Mai 97

Vroum - vroum simulator 12

Psygnosis n'en a toujours pas fini avec les jeux de course ! Après Formula One et Monster Truck, la joyeuse équipe repart sur les chapeaux de roue. Cette fois, il ne s'agira pas pour vous de battre Schumacher sur le circuit d'Estoril ou de vous prendre la tête avec votre boussole dans les dunes du Sahara : Speedster est une course de voitures de tourisme. Mais pas n'importe lesquelles, puisqu'on y conduit entre autres des Porsche, Ferrari, Bugatti, BMW... On ne prête qu'aux riches, chez Psygno. La particularité de ce titre, c'est que l'on peut zoomer à loisir sur sa voiture durant les 16 courses. Il existe 3 modes de jeu (Championnat, Time Trial et Simple Course), et la possibilité est offerte de jouer sur un écran 16/9 ou haute résolution "à la Myst"... On vous en reparle très prochainement plus en détails.

Rushes

Des hits PlayStation à 150 francs !

Sony lance une nouvelle gamme de produits baptisée Platinum. Joueurs PlayStation, vous avez été entendus ! Vous trouverez désormais en magasin Ridge Racer, Tekken, WipEout, Destruction Derby, Air Combat et Toshinden au prix approximatif de 150 francs. Une aubaine, surtout lorsque l'on sait qu'il ne s'agit là que de hits qui n'ont pas mal vieilli. Vous savez ce qui vous reste à faire.

Test Drive Off Road

Editeur : Eidos
Disponibilité : Avril 97

Il nous en manquait, des jeux de bagnoles... TDOR nous place aux commandes de véhicules 4x4, sans limite de circuits, pour pouvoir rouler partout dans la boue et découvrir les joies du hors-piste ! Jouable à deux, le soft propose de nombreuses leagues, 12 circuits et 4 véhicules au choix... Bon, nous verrons bien ce que Test Drive nous apportera, d'ici quelques mois, même s'il n'est pas sans rappeler Hardcore 4x4 (une référence, Cf. nos courts métrage).

Motor Mash

Editeur : Ocean
Disponibilité : Mai-juin 97

Après Micro Machines V3 que la rédaction s'est empressée de monopoliser des journées entières (merci Codemasters...), Ocean nous préparait en cachette "leur" propre jeu de voiturettes convivial. Même si pour le moment le produit est encore à l'état de finition, on peut tout de même se hasarder à dire qu'il tiendra sans doute la route face à ses concurrents directs. Différents circuits seront au programme, avec (entre autres) passages sous des ponts, virages d'enfer, le tout en 3D siouplaît ! Un concurrent tardif à MicroMachines.

Rushes

Un magazine dédié aux jeux vidéo sur Internet? Pourquoi pas. Après vous être connecté à http://www.overgame.com, vous retrouverez l'actualité du jeu. Une initiative intéressante qui captivera sans doute beaucoup de monde... au moins 15 personnes. Au moins.

Super Puzzle Fighter II

Editeur : Capcom
Disponibilité : Avril 1997

Après Street Fighter le retour, suivi du retour du retour, Capcom a l'idée originale de décliner l'un des ses jeux phares sous forme de Tetris amélioré. Dans ce Super Puzzle, le joueur choisit l'un des combattants de Street Fighter (Ryu et toute la clique) transformé en super deformed pour l'occasion, et part lutter... avec des briques pour seule arme. Les attaques différentes selon le personnage incarné et les trois modes de jeu (on peut aussi jouer à deux simultanément) ne pourront que retenir l'attention des connaisseurs.

Transport Tycoon

Editeur : Microprose
Disponibilité : Mai 97

Sachant qu'il faut pas moins de trois semaines (soit 24 x 21 heures) pour espérer venir à bout de ce jeu de stratégie, vous comprendrez que toute la rédaction s'y est mise pour en concocter un sympathique compte-rendu (que vous apprécierez lors du futur test). Transport Tycoon, hit sur PC, arrive sur PlayStation. Voilà qui devrait satisfaire les fans de softs de type Theme Park. Il est question ici de réinventer les moyens de transport du XXe siècle, de leurs balbutiements à ce que nous connaissons aujourd'hui. Bien malin celui qui finira avec une armada de concordes... Et dire qu'on se moque de la SNCF ! Il suffit de jouer et on comprend pourquoi ils font de si gros déficits. Enfin, presque. Parce que, quand même...

Rushes

Sony C.E.E. et Namco, une histoire qui roule. Il n'y pas que dans "Les Feux de l'amour" que la passion est violente. Dans la vie de tous les jours, ça arrive aussi. Tenez, un exemple : Sony et Namco sont repartis pour de nouvelles aventures, le premier distribuant en Europe les neuf prochains titres du second. Une aubaine pour les joueurs qui sont ainsi assurés de voir arriver Tekken 3, Point Blank et Time Crisis sur leur PlayStation.

MechWarrior 2

Editeur : Activision
Disponibilité : Mai 1997

L'un des plus fameux "battletech", après avoir fait frémir des millions de joueurs sur PC dans le monde entier, débarque sur console 32 bits. Aux commandes d'un de ces gigantesques méchas équipé d'armes plus dévastatrices les unes que les autres, vous partez défendre votre bout de gras sur d'étranges planètes. Tout l'univers de Mech 2 est en 3D. Gare toutefois à la maniabilité, qui demande un certain temps d'adaptation. Mais il est vrai que de nombreux paramètres sont à prendre en considération. Au fait, pour quel camp opterez-vous? Les Wolf ou les Falcon?

Roswell

Creature's scoop !

Alain Langlois, directeur artistique myope, nous présente sa nouvelle fiancée, Brigitte. Malgré le scepticisme général, Linos - comme on l'appelle chez nous - a tenu à ce qu'elle garde sa casquette Disneyland Paris® qui, avouons-le, lui fait une drôle de tête, à Brigitte.

Rushes

11 millions de PlayStations vendues dans le monde (source Sony) ! L'Europe totalise à elle seule quelque 2,35 millions de machines (dont 550 000 en France). Voilà ce qu'on appelle communément un raz-de-marée...

Streed Amstrong est le prochain jeu d'action pure et dure de chez Virgin I.E. N'y voyez aucune relation avec un quelconque astronaute ou musicien, puisque cet Amstrong-ci n'a qu'une seule idée en tête : détruire, saccager, annihiler le syndicat du crime.

Agent Amstrong

Par Nicolas Moulin

Soeur Thérésa déguisée en Rambo

Nous sommes à l'aube de la seconde guerre mondiale, et tout ne va pas pour le mieux dans le meilleur des mondes. 1935 est en effet l'année où le Syndicat, cartel dirigé par le célèbre gangster Spats Falconetti, tente désespérément de mener à bien son ultime projet. Après avoir corrompu les institutions politiques internationales et détournés à son profit police, scientifiques et industriels, Spats lorgne désormais sur le contrôle pur et simple de la planète toute entière. Rien que ça. A l'heure où nous écrivons ces lignes, il ne reste plus à notre homme qu'à s'approprier les dernières technologies militaires pour atteindre son but. Autant vous dire que la situation est critique, pour ne pas dire désespérée. Mais heureusement, tout n'est pas perdu car il reste un homme, un vrai, qui a décidé que cela ne se passerait pas comme ça, et ce quitte à y laisser sa peau. Cet homme a un nom, et ce nom est Amstrong. Agent Amstrong.

Amstrong et sa trompette à balles

En tant qu'agent d'élite travaillant au service du monde libre (enfin, pour l'instant), votre tâche sera donc de mener à bien une dizaine de missions (la version finale devrait en comporter quelques-unes supplémentaires) censées réduire à néant les instincts mégalos de l'infâme et méprisant individu. Comme Falconetti n'est pas du genre à organiser des "après-midi goûter" pour la kermesse du coin, vous devrez vous battre courageusement contre des hordes d'adversaires armés jusqu'aux fausses

Not alone in the dark

Amstrong rencontrera pas mal de monde lors de sa mission de sauvetage de la planète. En voici un petit échantillon :

"SPATS" FALCONETTI

Voici le chef en graisse et en os du terrible Syndicat du crime. Une rumeur prétend qu'il a tué de nombreuses personnes simplement pour avoir mis accidentellement le nez dans ses affaires. Avant d'être au sommet de l'échelle criminelle, il a occupé sa jeunesse en effectuant braquages, vol et rapts.

AGENT TANYA

Tanya n'est ni plus ni moins qu'un Amstrong en jupon et, malheureusement, en moins douée puisqu'elle n'arrête pas de se faire capturer. Si vous la délivrez régulièrement, elle vous fournira des renseignements vitaux.

COLONEL FRIGATE

Le colonel est votre supérieur direct. Ce personnage énigmatique vous informera des missions à remplir, mais il possède également un autre rôle très important. Désolé, on ne peut pas vous en dire plus, vous le découvrirez bien par vous même.

FIRE STARTER

Comme son nom l'indique, les lance-flammes sont des armes qui ont le sang chaud.

ROCKET MAN

Digne successeur de Tintin sur la lune, les hommes fusées profitent de leur supériorité aérienne pour vous bombarder sans répit. Heureusement que la chasse aux nuisibles est ouverte et que vous avez votre permis.

dents. Ainsi il faudra exercer vos talents de tireur émérite sur des hommes fusées en mal de bombardements, des hommes lanceurs de flamme au tempérament assez chaud, ou bien encore des mitrailleurs tout droit sortis des films des années trente. Pour mener à bien votre génocide vidéo-ludique, vous aurez à votre disposition divers items. La version que nous avons pu essayer ne comportait encore que très peu d'armes, mais cela devrait s'améliorer dans les prochaines moutures. Pour le moment, vous pourrez utiliser une mitraillette et lancer des grenades, ce qui est déjà suffisant pour tuer son monde.

Vraie 3D ou fausse 2D?

Bien que le défilement général soit en 2D, il vous sera néanmoins possible d'user de la troisième dimension, à savoir de la profondeur. Vous devrez ainsi passer du premier au second plan afin de ne laisser aucun rescapé derrière vous. De même, la version finale devrait permettre à Agent Amstrong d'utiliser des véhicules de passage, comme des tanks ou des motos, mais une fois de plus nous n'avons pas pu en juger sur pièce. En fait, l'impression générale que nous inspire Agent Amstrong est un peu celle que l'on ressentait en jouant à Commando, il y a quelques années de cela. Ça demande du réflexe et de la concentration pour ne pas finir rapidement en litière pour chat. Bref, on attend avec impatience d'en savoir - et surtout d'en voir - un peu plus.

ÉDITEUR : VIRGIN I.E. - DISPONIBILITÉ : JUIN 1997

King Of The Jungle : l'équipe

Les voici en vrai et en presque palpable. Les principaux rois de la jungle portent les doux noms de Raffaele Cecere, Stéphane Haeming, Antony West et Christopher West. À eux tous, ils cumulent plus d'une trentaine d'années d'expérience dans le développement de jeux vidéo, et sont à l'origine de plus de quarante titres sur de nombreux formats (Ideal, First Samourai, Street Racer et Second Samourai). King Of The Jungle est depuis peu membre du cercle assez fermé des développeurs travaillant exclusivement pour Virgin I.E. (avec Amazing Studio, NMS, Graffiti Software, etc.), et nul doute que cette équipe de vétérans ne devrait pas passer inaperçue. Nul doute

AMIE LE PRO. 01 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!
ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR
JEU NEUF ajoutez 150F + 1 JEU OCCAS A 300

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1190 F JAP 1390

149 F
3D LEMMINGS, ACTUA SOCCER, AIR COMBAT, ALONE IN THE DARK, ASSAULT RIGS, CRASY IVAN, CYBER SLEED, CYBER SPEED, DEFCON V, DESTRUCTION DERBY, DISCWORLD, GOAL STORM, HI OCTANE, JONNY BAZOOKATONE, JUMPING FLASH, KILEAK THE BLOOD, LOADED, LONE SOLDIER, MAGIC CARPET, MORTAL KOMBAT III, NOVA STORM, SHOCK WAVE, STARBLADE, TEKKEN, THE D, TOSHIDEN, TOTAL ECLIPSE, WARHAWK, WIPE OUT, ZERO DIVIDE

190 F
ADIDAS, AQUANAUT HOLIDAY, ARCADES HITS, DESCENT, DOOM, ESPN, EXTREME PINBALL, FADE TO BLACK, GALAXY FIGHT, GUNSHIP, IN THE ZONE, JUPITER STRIKE, KILLING ZONE, NBA LIVES 96, NHL FACE OFF, OLYMPIC GAMES, OLYMPIC SOCCER, PARODUIS, POWER SERVE, PRIMAL RAGE, RAYMAN, REVOLUTION X, SLAM & JAM 96, SPACE HULK, STREET ALPHA, TOSHINDEN II, TOTAL NBA 96, TWISTED METAL, VIEW POINT, WING COMMANDER III

249 F
AYRTONE SENA, BLAM MACHINE HEAD, BLAST CHAMBER, CHEESY, DARK STALKER, DAVIS CUP, ENEMY UNKNWN, GEX SKELETON WARRIOR, HARD GORE 4X4, IRON BLOOD, JUMPING FLASH II, MICKEY CIRCUS, NAMCO MUSEUM VOL 1, NEED FOR SPEED, PANZER GENERAL, PENNY RECER, PHILOSOMA, RESIDENT EVIL, RETURN FIRE, RIDGE REVOLUTION, SONIC RACER, THEME PARK, TIME COMMANDO, TRACK & FIELD, TRUE PINBALL, TUNNEL, VICTORY BOXING, WIPE OUT 2097, WORM'S

299 F
ANDRETTI RACING, BATMAN FOR EVER, BEARK POINT, BLAZING DRAGON, BURNING ROAD, CASPER, ~~CHEVALIERS DE BAPHOMET~~, CHRONICLE OF THE SWORD, COMMAND & CONQUER, COOL BOARDER, ~~CRASH BANDICOOT~~, DESTRUCTION DERBY II, DIE HARD, DISRUPTOR, FIFA 97, FIRO & HAWK, FORMULA ONE, LOMAX, MADDEN 97, MK TRILOGY, MOTO X, MYST, NBA JAM EXTREME, NHL 97, ONSIDE, PANDEMONIUM, PETE SAMPRAS, PIT BALL, PROJET OVER KILL, RECOADED, SIM CITY 2000, SMASH COURT, SOVIET STRIKE, STAR GLADIATOR, STREET RACER, TEKKEN II, TILT, TOBAL N°1, ~~TOMB RAIDER~~, WARHAMMER, X2, XCOM II

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

JEUX PSX NEUFS
AVENTURE OF LOMAX, BLAST CHAMBER, BLAZING DRAGON, BURNING ROAD, ~~CHEVALIERS DE BAPHOMET~~, CHRONICLE OF THE SWORD, COMMAND & CONQUER, ~~CRASH BANDICOOT~~, DIE HARD TRILOGY, DISRUPTOR, FIFA SOCCER 97, FIRO & KLAWD, FORMULA ONE, HARD CORE 4X4, IN THE HUNT, LOMAX, MORTAL KOMBAT TRILOGY, MOTOR TOONS II, NBA JAM EXTREME, NBA LIVE 97, NHL 97, ONSIDE, PANDEMONIUM, PETE SAMPRAS, PROJECT OVER KILL, RESIDENT EVIL, SIM CITY 2000, SOVIET STRIKE, STAR GLADIATOR, STREET FIGHTER ALPHA II, STREET RACER, ~~TOMB RAIDER~~, WARHAMMER, WIPE OUT 2097, X2

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles.
J'achète Noircissez le jeu que vous désirez
J'échange Noircissez le jeu que vous désirez
Mettre une croix pour le jeu que vous donnez. Dégrouper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour du courrier.
Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration
Date Signature

Soul Blade

Par Grégory Szriftgiser

Attention, chef-d'œuvre ! Namco, toujours disposé à nous pondre quelque merveille, s'apprête à garnir notre logithèque PlayStation d'un nouveau hit de la castagne... qui pourrait bien détrôner Tekken 2.

La sortie de Soul Blade (baptisé Soul Edge au Pays du Soleil-Levant) est retardée jusqu'en mai... Et l'attente promet d'être dure, car ce titre est une pure merveille. Après Tekken 2, on se disait : "J'ai tout vu, c'est fini, c'est trop beau, on ne peut pas me tuer deux fois", et déjà, seule l'intro de Soul Blade écrase toutes les autres. Le jeu lui-même, non content d'être époustouflant de beauté, se permet d'être rapide et fluide. Les mouvements sont réalistes et les effets de lumière de certains impacts ahurissants. Mais la seule beauté d'un soft ne fait pas un hit, et Soul Blade remplit son contrat à tous les autres niveaux.

Vous pourrez incarner 10 combattants armés – d'autres existent, mais ils sont cachés, bien sûr ! –, et les techniques nombreuses et complexes raviront aussi bien les amateurs de Tekken 2 que ceux qui lui reprochaient d'être trop "bourrin". Outre les habituels Ar-

Epées larges et longues, glaive ou nunchaku, on va cracher nos dents !

Editeur : Namco
Disponibilité : Mai 97

cade Mode, Versus Mode et Time Attack Mode, on trouve un mode pour s'affronter en équipes à la manière de King of Fighters (la taille du team étant paramétrable), et surtout une excellente surprise : le Edge Master Mode.

Toujours plus haut, toujours plus fort

Il s'agit en fait d'une sorte de mode Story : vous vous déplacez sur une carte, de combat en combat, pour acquérir de nouvelles armes, utilisables ensuite dans tous les autres modes de jeu ! Chaque personnage a sa propre histoire, et les armes ont toutes des caractéristiques différentes (puissance, rapidité, magie...). Une richesse qui confère à ce hit en puissance une durée de vie solo à toute épreuve ! Allez, on rigole plus, là : sortez-le nous vite, les gars...

ON RACHETE CASH CONSOLE !!! & JEUX !!!

Consol plus GAMES

Nice & Cagnes-sur-Mer

PlayStat

Si t'as pas encore ta PLAYSTATION t'es un Naze !

Si tu l'achètes ailleurs t'es Zombi !

Mate un peu les "price

ça assure un max non ?

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAM
7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 9
ET 9 Rue Lépante - 06000 NICE - Tél. 04 93 92 92

PLAYSTATION

NEWS

SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349 F + 0F
ISS SOCCER DELUXE	349 F + 0F
RIOT	349 F + 0F
JET RIDER	349 F + 0F
SUIKODEN	349 F + 0F
LEGACY OF KAIN	349 F + 0F
SAMURAÏ SHODOWN 3	349 F + 0F
REBEL ASSAULT 2	349 F + 0F
DARK FORCES	349 F + 0F
EXHUMED	349 F + 0F
2 EXTREM	349 F + 0F
TWISTED METAL	349 F + 0F
CONTRA LEGACY OF WAR	349 F + 0F
PERFECT WEAPON	349 F + 0F
THE CROW	349 F + 0F
DARKLIGHT	349 F + 0F
BATTLE STATION	349 F + 0F
CRUSADER NO REMORSE	349 F + 0F
EXCALIBUR	349 F + 0F
BLACK DAWN	349 F + 0F
LOST VIKING 2	349 F + 0F
PSYCHIC FORCE	349 F + 0F
SPACE JAM	349 F + 0F
X MEN CHILDREN	349 F + 0F
VIRTUAL POOL	349 F + 0F
BOWLING (TEN PIN)	349 F + 0F
DISCWORLD 2	349 F + 0F
SCHREDFEST (SURF)	349 F + 0F
MAGIC GATHERING	349 F + 0F
PORSCHE CHALLENGE	349 F + 0F
DUKE NUKEM 3 D	349 F + 0F
WING COMMANDER 4	369 F + 0F
SOUL BLADE	399 F + 0F

MATERIEL & ACCESSOI
PLAYSTATIO

~~CORDON PERITEL RVB~~	99 F
LINK	99 F
~~MEMORY SONY 15 BLOCS~~	169 F
~~SOURIS SONY~~	199 F
~~PAD SONY~~	199 F
QUADRUPLEUR SONY	199 F

JEUX D'OCCASION A PARTIR DE 149 FRS

Pour visiter notre magasi en direct san se déplacer, consultez le 3615 CONSOLPLU

EXPÉDITION GRATUITE DANS TOUTE LA FRANCE
* SAUF DOM-TOM ET FRAIS C.R.

Moto Racer

La première simulation moto de la PlayStation

Par Benjamin Janssens

Depuis l'épopée fracassante et futuriste de Fade To Black, nul ne savait ce qui se tramait derrière les murs électrifiés de Delphine Software ! Jusqu'au jour où… sur simple appel, la boîte de création frenchy nous a invités à venir admirer son nouveau bébé virtuel, Moto Racer. En un mot comme en cent : vroum !

(Les photos de jeu présentées ici sont issues de la version PC.)

Quelques consignes de sécurité à transgresser... dans Moto Racer !

"Ayez toujours une conduite responsable, dans le respect du code de la route et des autres usagers. Pilotez en tenant compte des limites de votre compétence, de votre expérience et de votre machine. Portez un casque et une combinaison. Lisez et respectez soigneusement les conseils d'utilisation et les instructions d'entretien consignés dans votre manuel d'utilisateur".

Comment passer d'une aventure-thriller futuriste à un jeu d'arcade pour fadas du deux-roues? "Notre souhait était de développer un nouveau moteur 3D, plus performant que celui utilisé dans Fade To Black. Nous avons effectué divers essais, explique Thierry Gaerthner, chef du projet. Tout a commencé lorsque nous avons immergé des boîtes à savon (des espèces de cubes, NDLR) dans un univers en trois dimensions. Ces bolides au design épuré glissant sur des pentes virtuelles nous ont donné envie d'améliorer le concept pour en faire des courses de vitesse..." De fil en aiguille, l'équipe de développement a donc transformé les courses de boîtes à savon en courses de trottinettes pour fans du Joe Bar Team.

Des moucherons plein les dents

Outre Thierry Gaerthner, Philippe Chastel et Paul Cuisset ont mis la main à la pâte, tantôt pour affiner le design des motos et des circuits, tantôt pour gérer les collisions, les différents angles de vue ou l'impression de vitesse. Au fi-

Une diversification réussie pour Delphine Software

Les deux-roues à l'assaut de la PlayStation

nal, Moto Racer est un produit super fun, qui décoiffe bien. Le joueur, propulsé aux commandes d'une Ninja ZX 9R ou d'une KTM 360 SX au choix, doit arpenter des routes enneigées, boueuses, glissantes ou... tout à fait normales (les péages en moins). "Au départ, nous avions élaboré des motos futuristes dans l'esprit du film 'Tron'. On ne voyait pas le pilote, ce qui facilitait grandement la programmation. Puis, peu à peu, ces motos se sont métamorphosées jusqu'à ressembler à des engins contemporains en 3D et animés au rythme de 25 images par seconde."

Il ne manquait que l'accord d'un certain Monsieur Kawazaki pour officialiser la présence de la mythique Ninja dans le jeu. C'est désormais chose faite. A quelques mois de la sortie de ce tout premier soft dédié aux deux-roues sur PlayStation (si l'on oublie – et on l'oublie volontiers – l'étrange Moto X), on peut d'ores et déjà affirmer que Delphine a réussi son coup.

Editeur : Delphine Software
Sortie prévue : Mai 97

Les ingrédients de la recette Moto Racer

- Un jeu d'arcade où les lois de l'inertie sont strictement respectées.
- 5 modes de jeu : Practice (ou Ghost), Single Race, Championship, Reverse et Pocket Bike (les deux derniers sont exclusivement réservés aux meilleurs).
- 10 circuits : 5 courses de vitesse avec les Kawas et 5 courses de motocross... plus quelques niveaux bonus originaux.
- 23 concurrents complètement déjantés.
- Un mode 2 joueurs en écran splitté à la verticale ou à l'horizontale.
- La possibilité de faire des wheelings avec la Ninja et d'écarter les jambes, de se déhancher, etc., au volant de la KTM... Juste pour le fun.

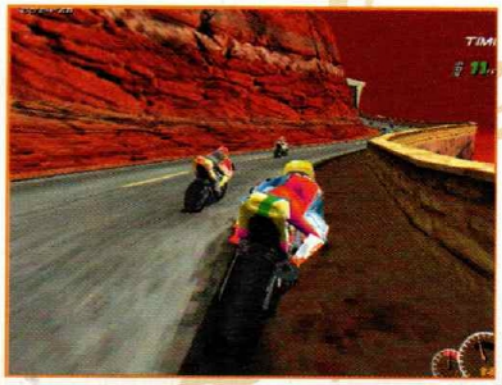
Que choisir?

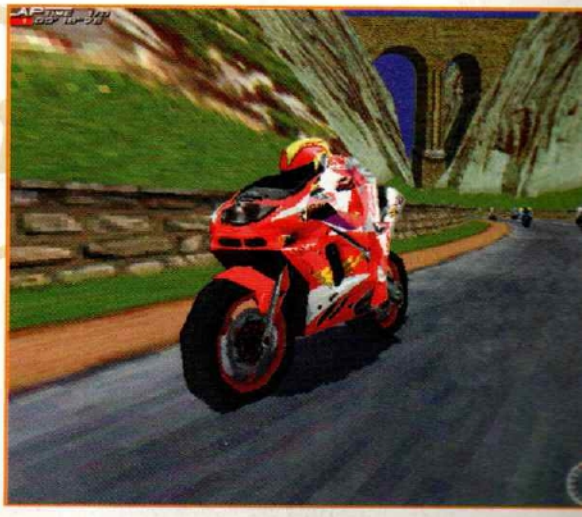
KTM 360 SX : monocylindre 2 temps (refroidi par eau) - 354 cm3 - 52,3 chevaux - 98,5 kg - 40 900 francs TTC.
Ninja ZX 9R : 16 soupapes (refroidies par eau) - 899 cm3 - 100 chevaux (modèle bridé) - 215 kg - vitesse maxi. : 284 km/h - 76 000 francs TTC.
Moto Racer : La KTM et la Ninja - 10 circuits - 3 dimensions - 25 images/seconde - Aucun risque grave en cas d'accident (virtuel oblige) - 350 F. TTC (environ).
Vous voyez ce qui vous reste à faire...

En piste !

Quatre circuits de vitesse connus (plus un encore à déterminer) :
- Un circuit de grand prix.
- Un circuit en plein désert.
- Un circuit en rase campagne.
- Un circuit en centre ville.

Quatre circuits de motocross connus (plus un encore à déterminer) :
- Un circuit en zone rocheuse.
- Un circuit dans les Alpes.
- Un circuit sur la muraille de Chine.
- Un circuit in-door.

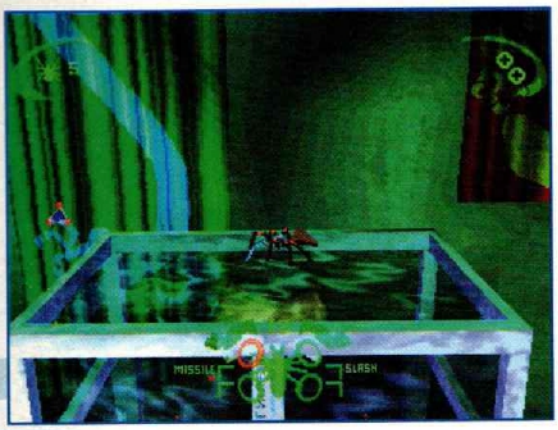




Spider

Arachnopho...lie !

Par Benjamin Janssens



Non, non, vous n'y êtes pas ! Spider n'est pas l'adaptation du film "Arachnophobia", bien au contraire. Ce jeu, prévu prochainement sur PlayStation, tend plutôt à faire l'éloge des arachnides, ces braves petites bêtes méprisées. Si vous souhaitez les découvrir sous un angle inattendu, vous allez être servi... L'histoire combine celles de deux mondes, l'un réel, l'autre virtuel.

D'un côté, il y a Boss Game Studios, la boîte de développement de Spider. A de rares exceptions près, les membres qui y travaillent proviennent de l'industrie hollywoodienne des effets spéciaux. A leur palmarès figurent quelques explosions réussies dans la trilogie de "Star Wars", "Les Aventuriers de l'arche perdue" ou plus récemment "Mes doubles, ma femme et moi". Et puis, il y a Spider, leur bébé. L'un des programmeurs, du nom de Colin, possède d'ailleurs une araignée dans un terrarium, au bureau. C'est lui qui nous dévoile la trame de ce jeu hors du commun. "Il était une fois un scientifique extrêmement intelligent. Au point qu'un jour il découvre le moyen de contrôler par la force de son esprit des espèces vivantes. C'est alors que surgit une bande de mercenaires engagés par un concurrent... Surpris, les malfrats tirent sur le prof qui s'écroule dans son labo, mortellement touché. Fort heureusement, il a eu le temps de transférer sa pensée à une araignée cybernétique qui s'échappe. Bien décidé à retrouver son corps d'humain, il part à la recherche de son rival..." Après une intro fracassante, le joueur se retrouve donc aux commandes d'une tarentule dotée de pattes en kevlar et armée jusqu'au dard (oui, je sais on dit "jusqu'au dents", mais ça rimait pas...). Sa mission : sortir indemne d'un jeu de plate-forme en 3D qui l'entraîne dans des endroits exigus et particulièrement malfamés : scorpions, rats et autres sales bestioles, dont des boss surprenants, rôdent dans les parages... La beauté des premières images laissent présager du meilleur. Un titre original dont nous vous reparlerons bientôt.

Editeur : BMG Interactive
Sortie prévue en Mai 97

Trois questions débiles aux programmeurs

Nous avons voulu savoir si...

Vous avez une araignée au plafond ?

Rob Povey (program manager) : Non, bien que pourtant l'idée de Spider vienne de moi. A l'époque, je travaillais sur l'adaptation du Roi Lion. Je me souviens m'être demandé ce donnerait le jeu si on greffait quatre pattes supplémentaires au roi des animaux... De là est né Spider !

C'est vous, les vrais hommes-araignées ?

Martin Sawkins (graphic manager) : Jamais une araignée radioactive ne m'a piqué. En revanche, c'est moi qui ai mordu l'une d'elles quand j'avais 3 ans.

Vous avez offert une araignée à votre épouse pour son anniversaire ?

Colin (programmeur) : Non, car si je lui avais vraiment offert une tarentule, elle ne serait plus ma femme à l'heure qu'il est. Elle refuse même de venir me chercher au bureau où vit notre petite araignée pourtant enfermée dans un terrarium.

Final Fantasy VII

Par Gregoire Hellot

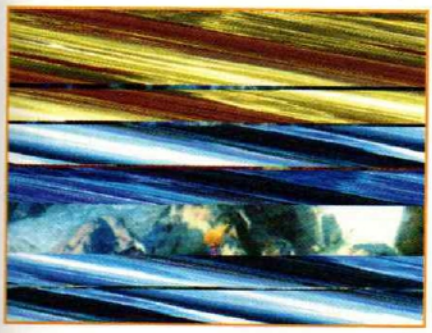
Préparez-vous pour LE jeu de rôles sur PlayStation : en décembre, vous ne sortirez plus de chez vous, vous jouerez à Final Fantasy 7.

Au Japon, la saga des Final Fantasy vient de s'enrichir d'un septième volet, qui est déjà en rupture de stock dans les magasins nippons et qui risque fort de l'être lorsqu'il sortira chez nous. L'éditeur du titre, SquareSoft, possède une grande réputation que ce soit au Japon avec les précédents Final Fantasy, ou en France avec des titres comme Tobal n°1. Proposant toujours des produits de qualité, où les prouesses techniques de programmation sont associées à un plaisir de jeu constant, chacun de ses titres est désormais un best-seller certain avant même sa mise en vente sur le marché.

Un parfum de légende

Sur la "Terre", les hommes ont dompté la technologie, ainsi que l'énergie magique qui fait partie de leur environnement. Leur source d'énergie, nommée "Rayon Magique", est propriété de la ShinRa, une corporation qui profite de son monopole pour dicter sa loi à la Terre entière. Bien sûr, sucer l'énergie magique de la planète est un acte dangereux que les écologistes dénoncent, mais grâce aux méthodes expéditives de la ShinRa, ils ne le dénoncent pas longtemps. Vous êtes Cloud, un jeune mercenaire amnésique doté d'une grande force dont vous ne connaissez pas l'origine. Votre mission est de saboter un poste de production de ShinRa pour le compte d'une association de terroristes écologiques, nommée Avalanch. ShinRa et Avalanch se livrent une guerre sans merci, jusqu'au jour où vous com-

Une qualité graphique jamais atteinte sur PlayStation !



prenez que ce qui pourrait être une guérilla urbaine contre la pollution cache quelque chose de plus important, beaucoup plus important... comme votre origine, par exemple.

FF7 en chiffre

- 20 millions, c'est le chiffre que l'on obtient en cumulant les ventes de tous les volets de Final Fantasy sortis.
- 3, c'est le nombre de CD de cette aventure. Normal, car il faut pouvoir faire tenir la tonne d'écrans que contient le jeu.
- 2,5 millions de pièces vendues en un week-end. Ça calme pas mal de commerciaux, semble-t-il.
- 9 personnages différents, parmi lesquels vous en choisirez 3 pour composer votre équipe, avec chacun ses capacités et ses armes.
- 60 sorts magiques à trouver, acheter ou gagner. Et encore, on ne vous compte pas tous les sorts d'invocation, et ceux qu'il faudra transformer.
- 5 continents à explorer, 4 véhicules à votre disposition pour les découvrir...
- 9 mois à attendre ce bijou.
- 20 ongles à ronger pour passer le temps- Et des heures à chiffrer par dizaines pour pouvoir atteindre la fin de ce superbe monument.

Final Fantasy 7 a pulvérisé les records de ventes au Japon

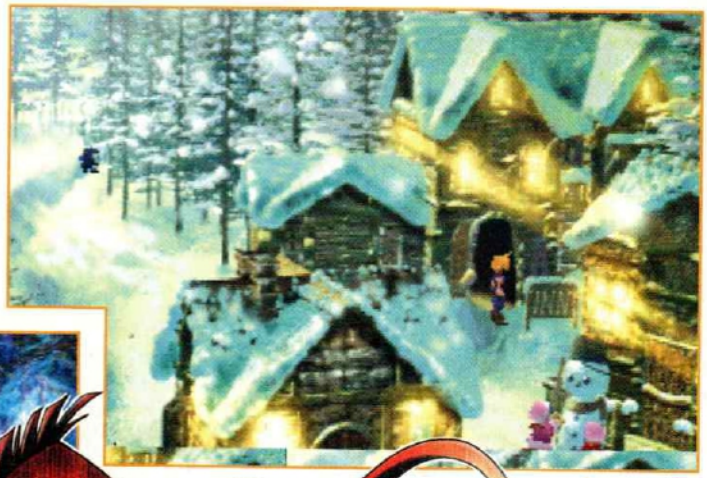
Une réalisation exemplaire

Habituellement, un jeu de rôle est un jeu qui fait appel à la réflexion, la patience et la passion du joueur, comme vous le découvrirez peut-être dans le test de Suikoden. La réalisation technique n'a donc pas toujours besoin d'être très soignée. Mais dans le cas présent, le joueur oublie presque qu'il joue pour se croire devant un best-of d'Imagina. D'une qualité graphique jamais atteinte sur PlayStation, Final Fantasy 7 (qui est prévu pour le mois de décembre en notre beau pays) est très certainement le plus beau jeu jamais réalisé à ce jour. Se déroulant en écrans fixes avec personnages et éléments en 3D (comme peut l'être Resident Evil), il permet grâce à ce principe de déplacement, d'afficher des écrans de toute beauté, et de vous faire traverser des décors fantastiques. Les combats, eux, sont totalement en 3D, permettant des effets tout simplement extraordinaires, grâce à la puissance de calcul de la machine, exploitée ici comme jamais elle ne le fut. Les monstres de légendes comme les dragons, hydres et autres démons en deviennent terriblement réels.

La révolution sur PlayStation

Jamais jeu n'avait provoqué un tel engouement sur PlayStation. Le record de ventes sur cette console (qui avait été atteint par Tekken 2 avec son petit million de pièces vendues) a été balayé en un week-end avec 2,5 millions de Final Fantasy 7 partis dans la nature. Comme pour aller voir leur chanteur favori, les jeunes japonais attendaient avec des sacs de couchage devant leur magasin de jeux vidéo pour pouvoir acheter le produit tant attendu. Avec tous ces éléments, vous êtes peut-être tentés d'acquérir ce jeu le plus vite possible. Malheureusement, il n'existe actuellement qu'en japonais : avouons que cela rend assez difficile la compréhension de l'histoire et des énigmes posées pour plus de 95% des possesseurs de PlayStation en notre beau pays. Mais que l'on se rassure, Sony France prépare déjà dans ses laboratoires une version française du jeu le plus attendu de l'année. Bien sûr, trois CD bourrés à craquer d'énigmes, de dialogues et de répliques, cela ne se traduit pas en un jour. Le jeu Final Fantasy 7 ne sera donc disponible qu'au mois de décembre. Mais ceci dit, il ne faut pas se plaindre, car ce sera la première fois qu'un volet de la saga Final Fantasy sortira chez nous. En attendant, mettez vos sous de coté et admirez les clichés de cette double page.

Lors de vos déplacements en extérieur, le décor est en 3D et l'angle de vision est entièrement sous vos ordres.



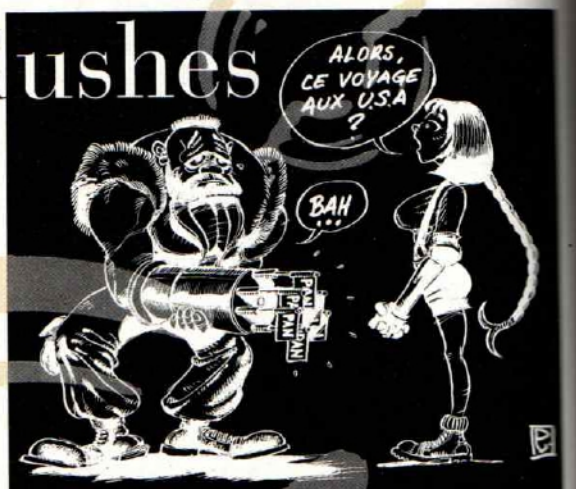
Dans ces glaciales contrées, le moindre village semble tout de suite convivial et chaleureux. A moins que ce ne soit la beauté des graphismes qui donne cette impression?

Crypt Killer

Editeur : Konami
Disponibilité : N.C.

Shoot them up inspiré d'un jeu d'arcade, Crypt Killer propose aux flingeurs en herbe et en tout genre de tirer sur des zombies, des hommes-poissons ou encore des momies. Tout un programme. Un viseur – ou deux, si vous jouez avec un(e) pote(sse) – apparaît à l'écran et vous devez dégommer le premier venu. Il ne faut surtout pas rater les coffres qui recèlent bien des bonus. Hélas, les monstres visqueux sont en 2D, ce qui les rend encore plus repoussants (bien involontairement). Quant à l'intérêt du jeu, seul l'avenir permettra d'en juger...

Rushes



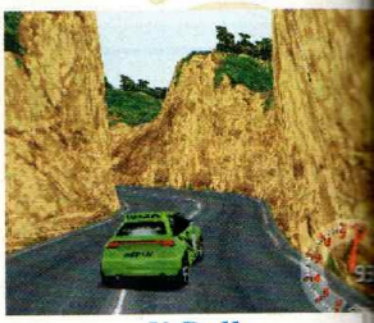
Des problèmes avec l'adaptation américaine de Final Fantasy 7? En effet, certaines scènes ou bien certaines insinuations pourraient être supprimées de la version américaine (et peut-être de la version européenne). La visite d'un bordel, une scène de travestissement, une autre séquence où les héros urinent dans un lieu public et quelques histoires de sexe seraient au cœur de cette affaire. Pourtant, outre-Atlantique, Sony n'a pas encore tranché, bien que l'affaire soit grave. S'il sortait tel quel, le jeu pourrait être taxé d'une interdiction (aux moins de 16 ans, par exemple). Et aux Etats-Unis, pays où tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil, on ne badine pas avec ces choses-là. Une affaire à suivre pour savoir si la version qui arrivera en décembre prochain dans nos vertes contrées sera censurée ou non.

Les plus attendus à PlayStation Magazine

Soul Blade
(Namco)

Final Fantasy 7
(Squaresoft)

Rage Racer
(Namco)



V-Rally
(Infogrames)

Les incontournables de PlayStation Magazine

Tekken 2
(Namco)

Micro Machines V3
(Codemasters)

Total NBA'97
(SCEE)

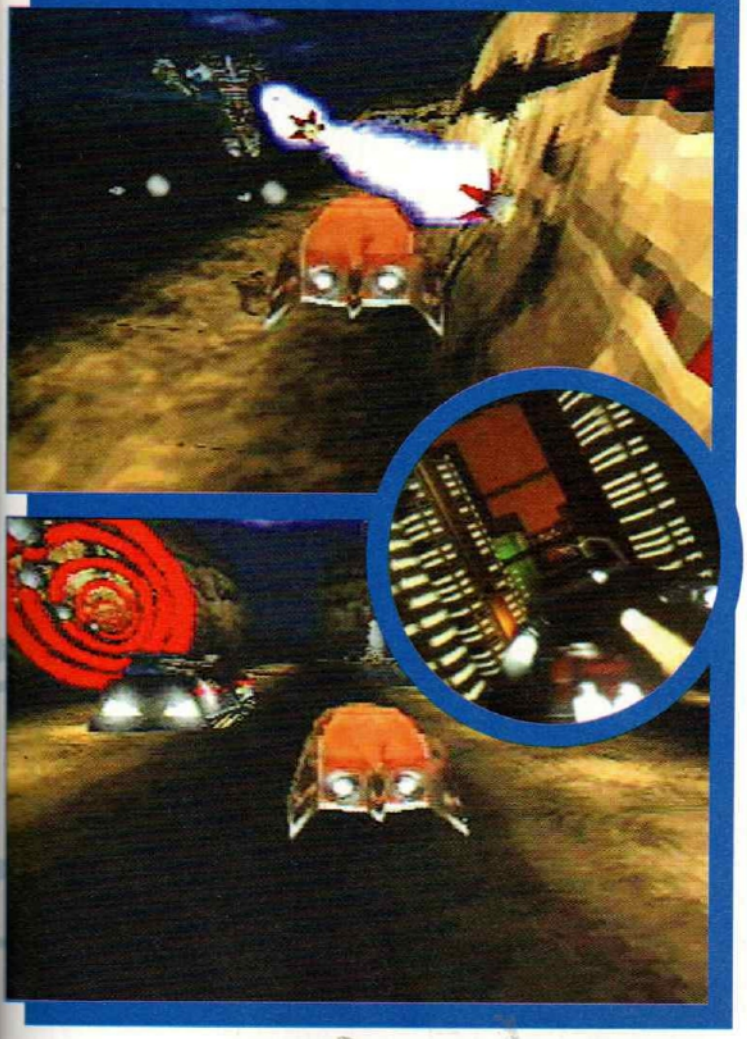
Tomb Raider
(Eidos)

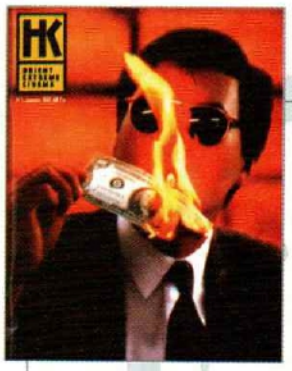
Hard Boiled

Editeur :
Cryo Interactive Ent.
Disponibilité : 1er Juin 97

Power to the people !

Inspiré de la bande dessinée du même nom (vous connaissiez?), Hard Boiled est un shoot'em up en 3D temps réel, qui se déroule dans un Los Angeles futuristo-kitsch tel qu'aurait pu l'imaginer Orson Wells himself. Vous dirigez un vaisseau qui a "oublié" les lois de la pesanteur et... vous cassez tout pour retrouver le droïde-dictateur qui veut contrôler la Cité des Anges. Très maniable dès le premier coup, votre engin sera plongé dans un monde étrange, fait de tunnels, d'accélérateurs surpuissants et de boss autour desquels il sera possible de virevolter à 360°. La version finale contiendra 5 niveaux (et pas mal d'embranchements !), 3 tunnels dantesques, des musiques techno du groupe français Vaporum et plein d'autres choses encore ! On vous en reparle plus en détail prochainement.





HK, l'autre côté du cinéma

Chow Yun Fat. Ce nom - qui ne vous dit peut-être rien - connait du côté de Honk Kong une notoriété incroyable. Chow Yun Fat, avant même d'être l'acteur fétiche de John Woo ("The Killer", "Le Syndicat du Crime"...), est une star de cinéma dont la renommée commence tout juste à venir jusqu'à nous. "HK" (pour "Hong Kong") est un nouveau magazine qui se propose de faire le point tous les deux mois sur le cinéma oriental dont on ne sait hélas que bien peu de choses. Avec son premier numéro, HK nous gratifie d'une cassette vidéo contenant de nombreux extraits de films. Tout simplement génial. A l'intérieur du mag, en noir et blanc à 90%, des sujets thématiques, des interviews (dont une de John Woo) et des sujets sur l'animation et le manga avec "Ghost in the Shell" ou bien encore "Crying Freeman". Bref, on respire, et l'on se dit que le cinéma, ce n'est pas que "Didier", "Tout doit disparaître" et "Independance Day". Ouf ! C'est un premier numéro plutôt réussi. Nous, à PlayStation Mag, on a aimé, et on voulait vous le dire. Histoire de partager.

Roswell Creature's scoop !

Prise sur le fait ! La créature de Roswell préparerait un contrat publicitaire avec une célèbre eau minérale. Ne voulant pas en dire davantage, elle a préféré garder le silence.

ECHANGEZ VOS JEUX PSX POUR 45 F

1 - CONTACTEZ-NOUS AU **04 66 29 99 48**, NOUS CONVIENDRONS D'UN ECHANGE DE JEUX (échanges dans même catégorie)
2 - VOUS LES ENVOYEZ A : **CLUB 32, B.P. 4, 30132 CAISSARGUES**
3 - DES RECEPTION, VOTRE COMMANDE PART LE JOUR MEME EN COLISSIMO 24/48 H. PAR LA POSTE.

LES AVANTAGES CLUB 32

NOUS ECHANGEONS PLUS DE 100 TITRES DE QUALITE VERSION EUROPE, CLASSES EN 3 CATEGORIES (en fonction des stocks)

Blazing dragons - Burning R. - Cité E. Perdus - C. Baphomet - Coolboarders - C. Bandicoot - & conquer - D. Derby 2 - Die Hard Trigoly - Disruptor - D. Nukem - Fifa 97 - Formula 1 - Hexx - J. Madden 97 - Legacy Kain - Motor Toon 2 - NBA Extreme - NBA live 97 - NBA zone 2 Pandemonium - Pete Sampras - Rage racer - Soviet strike - Star gladiator - Suikoden - Tekken 2 Tomb raider - Tobal N° 1 - Tunnel B1 - Wipeout 2 - Autres News

Actua golf - Adidas soccer - Andreti racing - A. Senna kart - Casper - Cheesy - Darkstalkers Davi's cup - E. Jim 2 - ESPN 2 - Fade TB - F. Doom - F. & Klawd - J. Flash 2 - M.K. Trigoly Myst - PGA 97 - P. Overkill - Raging skies - R. Evil - Return fire - Riot - Ridge revol° - Road Ra - S. City 2000 - Spot goes holly - S.F. Alpha 2 - Street racer - Syndicate wars - Time command Top gun - Track & Field - Twisted M.2 - Virtua golf - Warhammer

Air combat - Agile warrior - Alien trigoly - Bust a Move 2 - D - DBZ - Descent - D. Derby - Doo - ESPN - Firestorm T. 2 - Gex - Gunship 2000 - Jumping flash - Loaded - M. Carpet - N. Museu 1 - NBA zone - Need Speed - NFL game day - NHL face off - Olympic G & S - Rayman Shellshock - Skeleton W - Slam'n jam 96 - S.F. Alpha - Space hulk - Tekken - Toshiden 2 - T. NB 96 - Twisted M. - Wing Comm. 3 - WWF - Wipeout - World cup golf

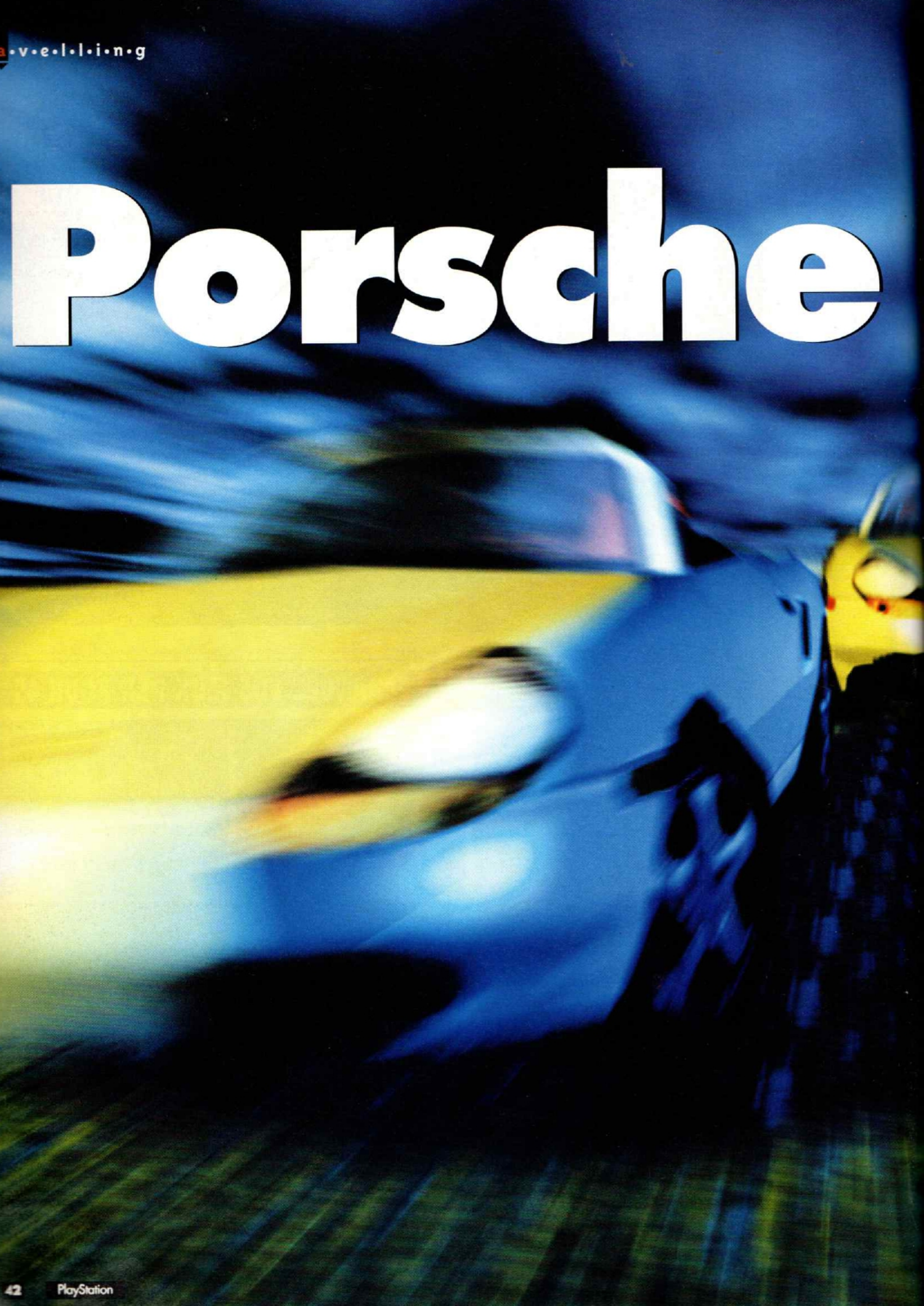
LES FRAIS DE PORT SONT LES TARIFS POSTAUX SANS MAJORATION :
19 Frs pour 1 jeu - 27 Frs pour 2 jeux - 33 Frs pour 3 jeux

CLUB 32 VOUS OFFRE UN **6ème ECHANGE GRATUIT**
(si 5 échanges effectués sur 3 mois - hors frais de port)

TARIFS D'ECHANGE : 45 F pour 1 jeu - 85 F les 2 - 120 F les 3

DU LUNDI AU SAMEDI - de 10 h. à 20 h. au **04 66 29 99 48**
CLUB 32 - SIRET 41036509200015 - RC 96 A 1286 - NOS PRIX SONT TTC - Liste valable 2 mois

Porsche

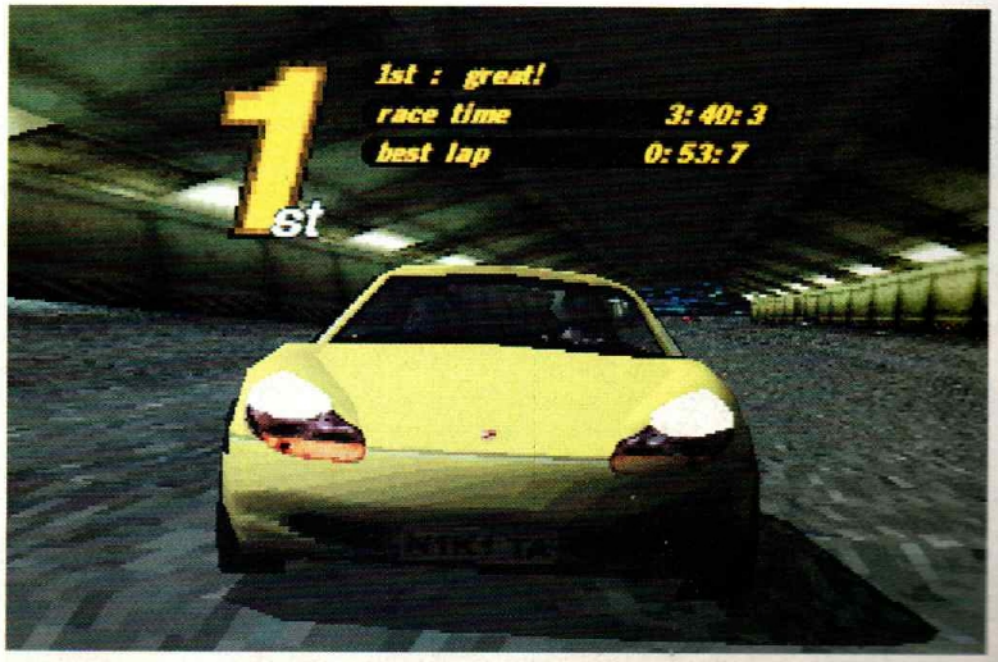


CHALLENGE

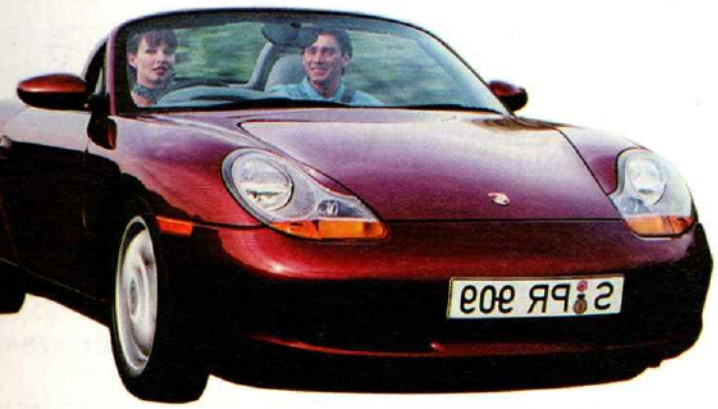
Par Jean-François Morisse

EDITEUR : SONY C.E.E.
DISPONIBLE FIN MARS 1997

Sans se tromper, on peut dire que Porsche Challenge est un des jeux les plus attendus sur PlayStation. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que vous pouvez d'ores et déjà y jouer en exclusivité grâce au CD qui accompagne ce numéro de PlayStation Magazine ! Porsche Challenge repousse les limites du réalisme de la simulation de conduite automobile. Adepte de Ridge Racer, criez : "vade retro", et passez votre chemin : ce Porsche-là n'est pas dédié aux chauffeurs du dimanche, ceux qui pensent qu'une voiture n'est pas autre chose qu'une caisse à savon. Ici, on parle automobile. De la vraie bagnole. Des Porsche.



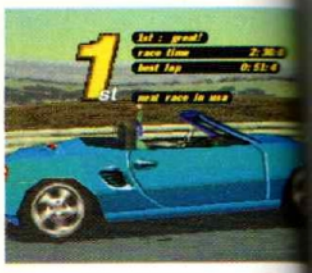
Voilà bientôt six mois que l'on en parle et il arrive enfin ! Porsche Challenge, l'ultime simulation, déboule sur PlayStation. Faites chauffer les moteurs et regardez les seules Porsche financièrement accessibles filer sur votre écran... Arg !

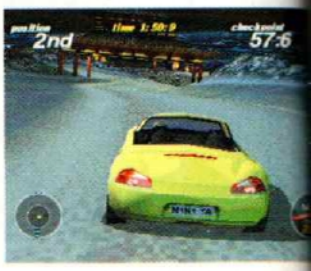


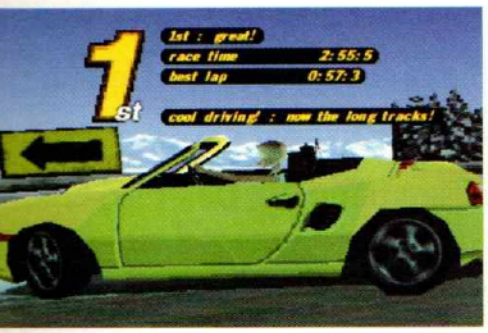
On en a tous rêvé un jour. C'était d'ailleurs un drôle de rêve... Il y avait des lapins bleus, des nuages roses et des champignons verts. C'était formidable et là, au milieu de tout ça, une Porsche, une vraie. Enfin, une vraie en rêve. Et au volant - superbe - moi ! Et puis, paf ! Un réveil qui sonne et la journée recommence alors que ma vieille – mais néanmoins dynamique, je tiens à le souligner – Visa m'attends au troisième sous-sol de ce parking lugubre. Voilà la vie. Sans Porsche. Terrible, presque aussi tragique qu'une pièce de Racine, les alexandrins en moins (c'est pas faute d'essayer...). Bref, il fallait remédier à la situation et Sony, suivant en cela un slogan qui n'est pas si vieux, nous a entendus. Demain, à la maison, une Porsche dernier modèle, la Boxster. Je sais, il faut rester simple, mais...

Chérie, il y a une Porsche dans le salon !

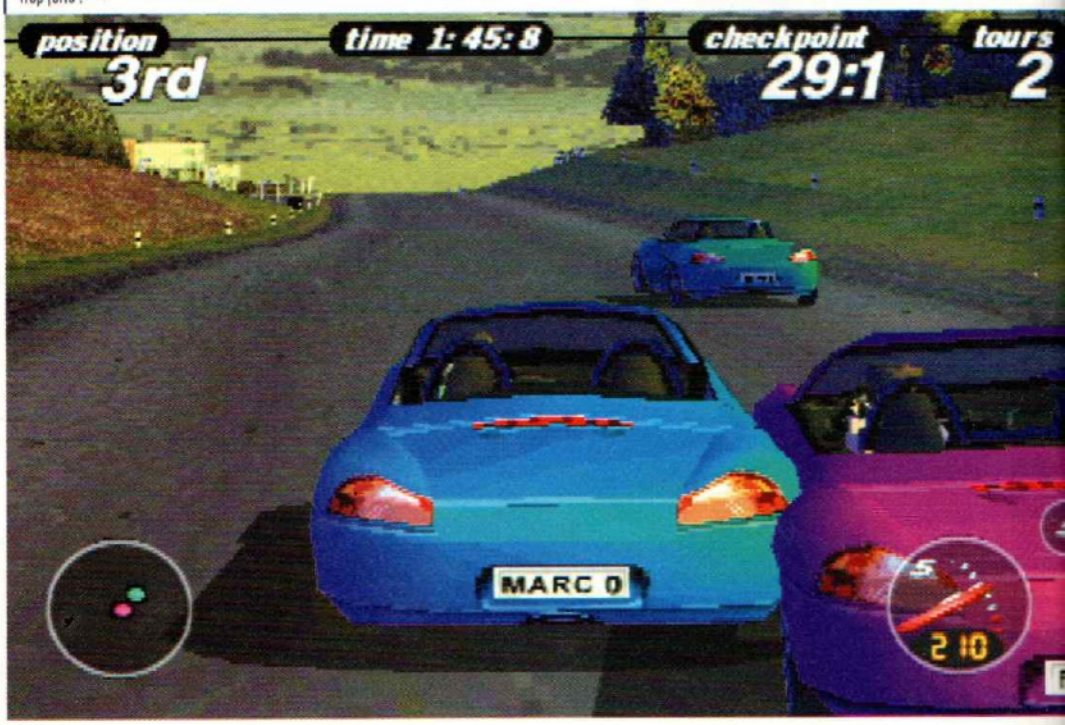
Mais on ne pilote pas une véritable Boxster tous les jours. Le dernier modèle de la célèbre firme automobile allemande est ici modélisé à la perfection. Ce n'est pas pour rien que le jeu est estampillé "officiel Porsche". Comprenez par là que du côté de chez Porsche, on a veillé à ce que la conduite soit aussi fidèle que possible à la réalité. Notez au passage que l'on peut mettre dans la même phrase "fidèle" et "réalité" sans paraître stupide. Bizarre, quand même. Enfin, bon... Tout cela pour dire qu'il ne s'agit pas ici de semblant de Porsche, mais bel et bien de véritable véhicule, soigneusement modélisé. D'ailleurs, hormis la Boxster, il n'y a aucun autre bolide, puisque vos cinq concurrents sont au volant du même modèle. Copieurs ! Notez néanmoins que chacun de vos ad-







Les voitures se cognent sans se déformer... Une performance, mais ils sont comme ça, chez Porsche, trop forts !



Fiche technique — Porsche Challenge

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Simulation
Editeur	Sony C.E.
Continues	3 (mode normal)
Après une demi-heure de jeu	Premier circuit...
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E.

versaires possède son propre style de conduite. Mais ne tergiversons pas davantage et concentrons-nous l'espace d'un instant sur le jeu lui-même.

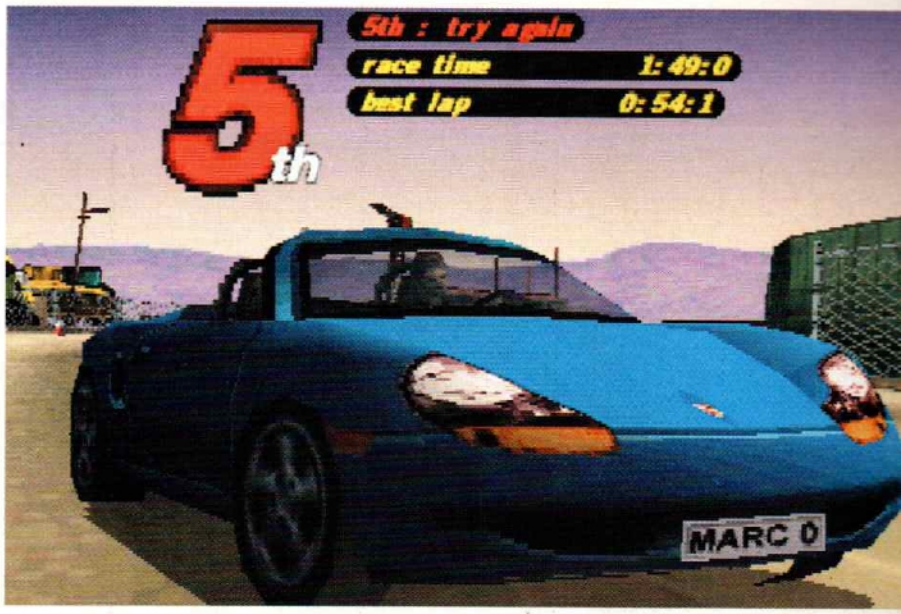
Porsche + jeu vidéo = ?

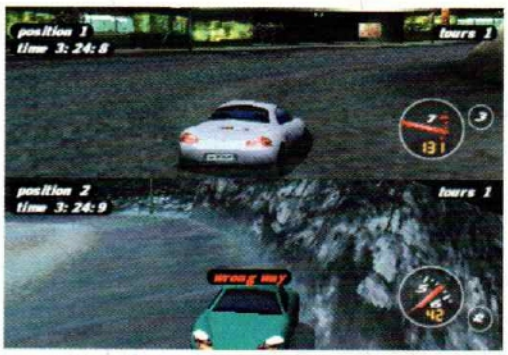
Porsche Challenge propose 12 circuits dans quatre décors différents pour trois vues de jeu. Le circuit de Stuttgart – ce qui ne dira pas grand-chose à ceux qui n'y ont jamais mis les pieds –, le vrai, un circuit aux Etats-Unis, un autre aux Japon et enfin un dernier dans les Alpes. Pour chacune de ces pistes, il faudra terminer premier pour, après quatre victoires, passer aux mêmes tracés en version longue. Il faut le reconnaître, la variété des circuits n'est pas le point fort du jeu. Mais on se régale à dévorer des yeux les décors, sublimes et truffés de détails. De plus, le tracé des pistes est intelligent et il faut vraiment savoir jouer de la boîte de vitesses pour ne pas se retrouver dans les choux, particulièrement dans les Alpes.

La boîte de vitesses est d'ailleurs le meilleur ami de l'homme dans Porsche Challenge. En tout bien tout honneur. En effet, en boîte automatique, on s'aperçoit rapidement que la voiture ne possède que moyennement de reprise. Très vite, la boîte manuelle devient inévitable. Ce n'est pas un problème, puisqu'elle est en outre très pratique. Les deux boutons de tranches R1 et R2 servent à passer les vitesses. Néanmoins, et même une fois le passage des vitesses maîtrisé, le jeu reste suffisamment difficile pour tenir en haleine les joueurs qui ne sont pas habitués à en baver sur la route.

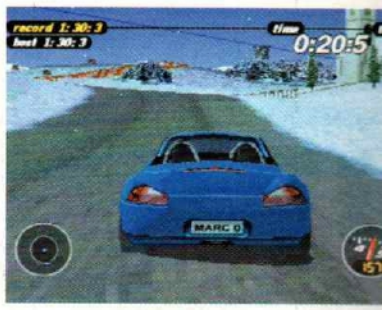
Dur, dur, chez Porsche...

Porsche n'est pas un jeu facile. Loin de là. Le challenge en niveau normal ou "chaud", pour reprendre le vocable du jeu, s'avère intensif, même si au début, on



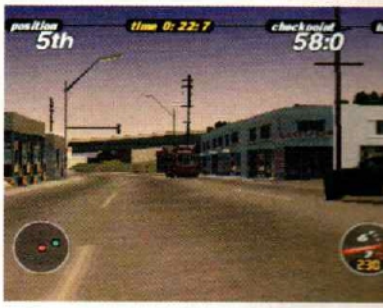


Au volant des autres voitures, on aperçoit le minois des advers
Ceux-ci bougent les mains et tournent la tête.

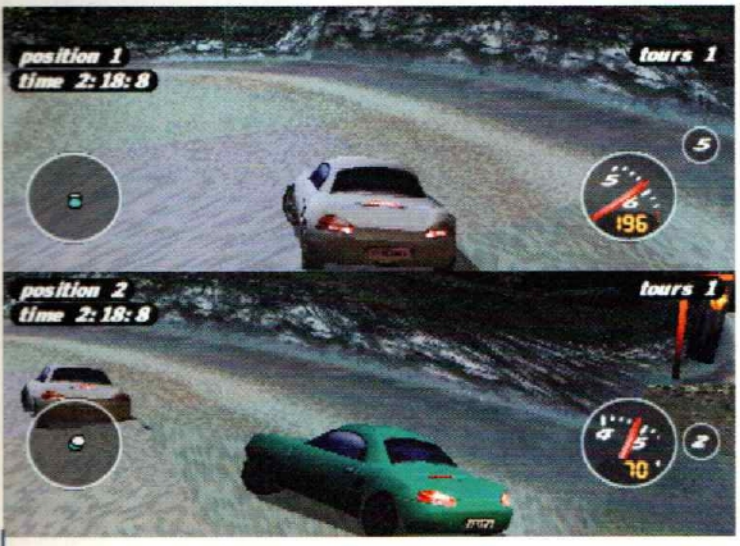


Alors que vous passez près de l'église, les cloches se mettent à
ner. L'ambiance sonore est réussie.

Dans Porsche, les autres concurrents ne sont pas à l'abri d'err
On peut ainsi les voir déraper et partir en tête-à-queue. Cho
spectacle !

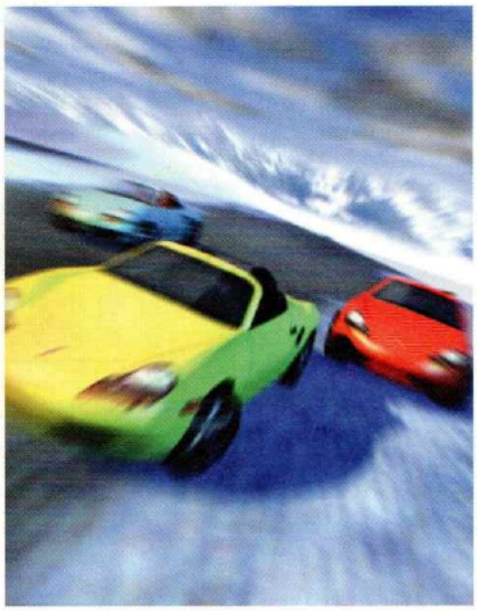


...squ'elle va suffi-
...ment vite et que le
...ain s'y prête, notre
...sche s'envole. Diffi-
...e alors de garder le
...trôle !



L'écran en mode 2 joueurs. Des véhicules plus petits, et une vitesse de jeu moins importante.

Il n'y a hélas que des Boxster dans le jeu... Heureusement que c'est une jolie voiture !



ne voit pas trop les autres concurrents. Cinq adversaires, c'est peu... Mais le circuit à lui seul pose suffisamment de problèmes. Heureusement, un mode d'entraînement est disponible, ainsi qu'un mode Time Trial, où il s'agit de réaliser le meilleur temps. Il faut en effet savoir conduire : doser les freinages, avoir les bons rapports de boîte de vitesses ou bien encore savoir se servir d'un volant... en forme de manette ! La difficulté de Porsche Challenge est là.

De fait, le très grand réalisme nuit un peu à la maniabilité, que les joueurs pressés jugeront moyenne. Pourtant, une fois dedans, le plaisir est là. Dérapages, grandes accélérations, sauts sur le relief de la route... Les sensations de conduite sont garanties, d'autant

4 décors pour plus de 12 tracés complètement tordus

graphismes : La plus belle simulation de conduite à ce jour. 5

durée de vie : 12 circuits, plus un mode 2 joueurs. Il y a de quoi faire. 4

jouabilité : Peut-être la voiture réagit-elle de façon "trop" réaliste? 3

musique et son : Des thèmes sympa, qui manquent parfois de pêche. 4

originalité : Une simulation après The Need for Speed. 3

présentation : Les menus sont soignés, mais la séquence d'intro est très courte. 2

En résumé

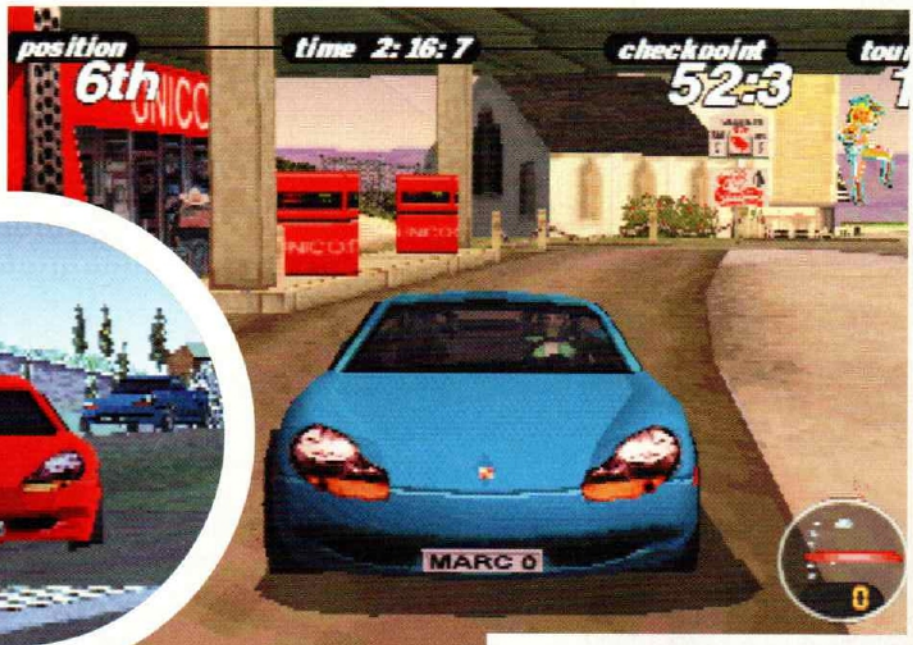
Plus qu'un jeu de courses, Porsche Challenge est une simulation de conduite. Le côté course pure cède le pas à l'aspect conduite : dosage des freinages, bons rapports de boîte, etc. Fans de Ridge Racer, passez votre chemin. 4

que la voiture ne donne pas l'impression de glisser. C'est pas du Ridge Racer et les roues tiennent la route... jusqu'à un certain point !

Porsche en fin de compte

Reste enfin le mode 2 joueurs que propose le jeu. Là, les véhicules sont beaucoup plus petits, le jeu est moins rapide, et les deux adversaires sont seuls... Il faut terminer premier, donc. On aurait aimé que les autres véhicules soient aussi de la partie. Pourquoi n'ont-ils pas été invités? Pas gentil, ça.

On se retrouve au final avec une simulation de conduite graphiquement superbe, réaliste, offrant d'entrée un mode 2 joueurs sans obliger à quelque fastidieuse connexion "link" (câble réseau). Pourtant, force est de reconnaître qu'il manque à Porsche Challenge ce "petit chose" qui fait que l'on s'amuse dans Destruction Derby 2, par exemple. On me rétorquera que le but est avant tout d'éprouver des sensations en conduisant ces bolides pour milliardaires, et que, pour le coup, c'est plutôt réussi : Porsche se range plus volontiers dans la catégorie des simulations que dans celles des jeux de course. On y joue, non pas pour remporter la compétition, mais pour goûter aux plaisirs de la conduite, dans des décors somptueux. Comme dans un rêve. Sauf que là, on ne rêve plus.



Le plein? Il ne s'agit ici que d'un décor. Pas question de gérer quoi que ce soit sur la voiture. Et puis, tout le monde sait que les Porsche sont des voitures magiques qui ne consomment pas... ou presque pas !

La vue extérieure reste très proche. Peut-être trop. Pourquoi ne pas avoir ajouté une troisième vue, plus éloignée, afin de mieux distinguer la route et anticiper les obstacles?

La seconde vue du jeu : la vue dite "subjective". Comme en vrai, tout va très vite !

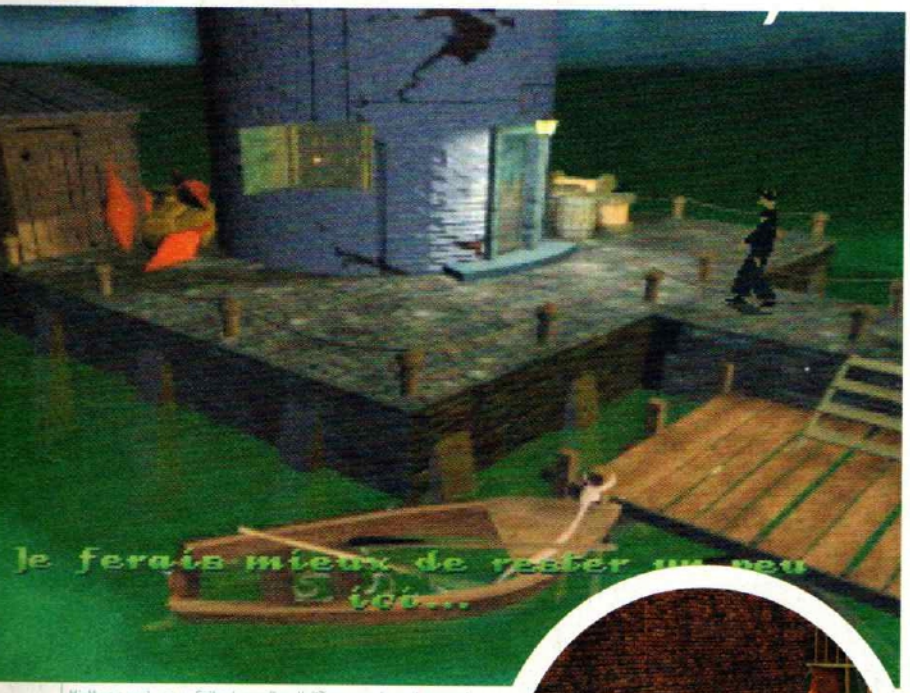
Points forts et points faibles

- (+) Un jeu superbe de bout en bout.
- (+) Grand réalisme dans la conduite.
- (+) Un mode 2 joueurs en écran "splitté".
- (+) Idéal pour faire baver les copains.
- (−) Peu d'adversaires sur la route.
- (−) Quatre décors différents, pas plus !
- (−) Un peu trop sérieux, non?
- (−) Ça donne envie d'avoir une Porsche !

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

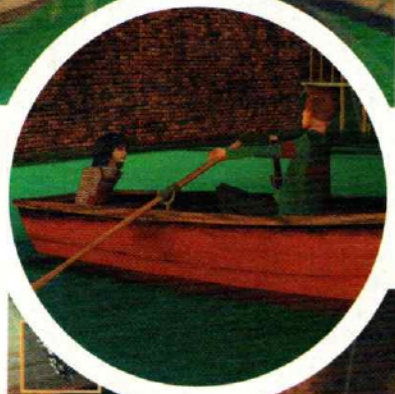
La Cité, un jeu qui nous aura séduit, impatienté, fait rêvé pour finalement nous décevoir. On vous en parle il est vrai depuis longtemps. Pourtant, si le jeu suit fidèlement, dans sa représentation et son atmosphère le film de Caro et de Jeunet, il n'en demeure pas moins une profonde déception. Après les Blazing Dragons ou bien les Chevaliers de Baphomet, les aventuriers en herbe que nous sommes tous pouvaient s'attendre à mieux.

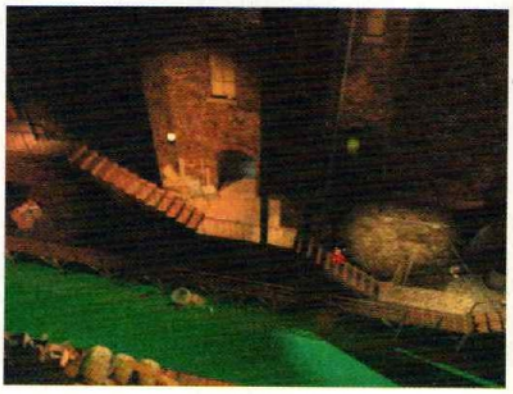
Par **Jean-François Morisse**



Miette se cache pour éviter le gardien. Voilà presque le seul moment du jeu où l'on utilise la commande "se baisser".

On se souvient du film de Caro et de Jeunet. Les images, on les a encore en tête. Une ambiance glauque (le terme n'aura sans doute jamais été plus juste), sombre, un rien surréaliste, mêlant adroitement haute technicité et atmosphère XIXe siècle. Un film qui, sorti de l'imagination de Jules Verne, n'aurait sans doute pas surpris. Le scénario, sans briller par son originalité pouvait se targuer d'être un rien attachant. Le sujet pouvait paraître idéal pour un jeu vidéo, la licence de ce film si controversé aidant à la commercialisation. Pourtant, après avoir travaillé en étroite collaboration avec les réalisateurs du film, l'équipe de développement - attachée à satisfaire les exigences graphiques des cinéastes - a semble-t-il oublié qu'il s'agissait d'un jeu vidéo et non pas d'une oeuvre d'art. Cela dit, peut-être est-ce un nouveau concept ?

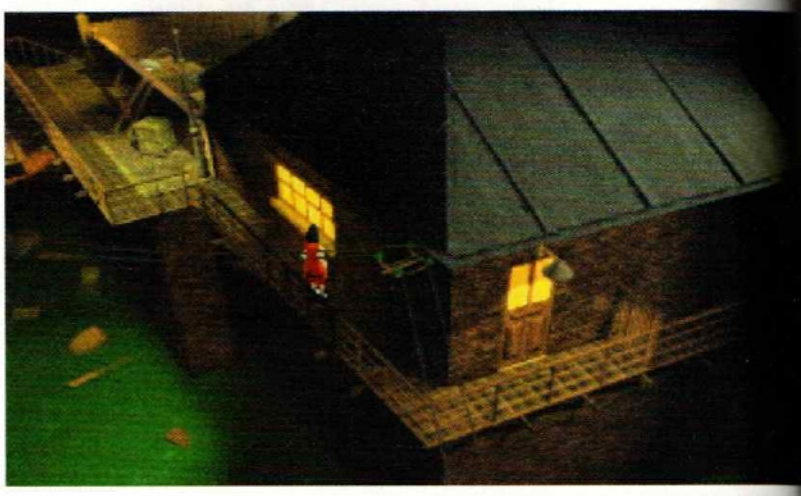




fiche technique — La Cité des Enfants Perdus

Éditeur	Psygnosis
Nombre de joueurs	1
Genre	Aventure Graphique
Continues	Sauvegarde
Après une demi-heure de jeu	Vous avez parcouru un tiers du jeu
Niveaux de difficulté	1
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E.

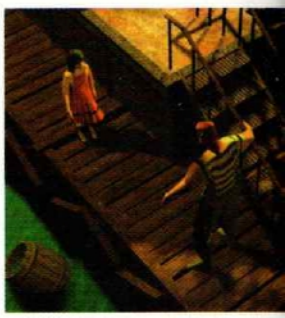
L'une des grosses déceptions de ce début d'année



A certains moments, il est possible de regarder le jeu sous différents angles de vue. Illustration.

Ma chambre quand j'avais 10 ans : un joyeux bordel.

Dans le registre de l'originalité, il ne nous manque que la simulation de conception de choucroute et on pourra lancer une nouvelle mode.



Voir la Cité et mourir... de quoi?

On allume la console et on regarde le générique accompagné d'une musique excellente. Calé dans son fauteuil, il ne manque que l'hôtesse et ses "bonbons, esquimaux, chocolats" pour que le bonheur soit total. Le temps passe, la lumière décline, et l'on s'aperçoit qu'il ne s'agit pas du film mais bien du jeu. On se demandait bien pourquoi il faut agiter cette étrange manette pour que l'histoire suive son cours. Drôle d'engin dans un cinéma ! Pourtant, il faut bien le constater : le film était très riche au niveau visuel et le jeu suit à la lettre cette tendance. La Cité des Enfants Perdus est à ce jour, et en attendant que Final Fantasy VII arrive en décembre prochain, le jeu d'aventure le plus beau de l'histoire de la PlayStation. Des décors nombreux et somptueux qui reprennent et complètent la ville complètement folle de Caro et Jeunet. Bien qu'ils soient fixes, les décors jouent habilement avec la perspective et Miette, l'héroïne du film comme du jeu, peut ainsi enquêter dans les trois dimensions. De plus, pour une même scène, il est parfois (attention, c'est très loin d'être sytématique !) possible de regarder la scène sous différents angles de vue. Malgré ça, il y a un "je ne sais quoi" de "crise de nerf" dans l'air.

Maniabilité aïe, aïe, aïe !

Il y a des mots que l'on aime bien. Vacances, salaires et Ophélie Winter en font partie. Chez Miette, les mots que l'on entend le plus souvent sont "Impossible", "Je ne peux pas", etc. Si en début de partie on acquiesce sagement - on n'a pas reçu une éducation pour rien - au bout d'une heure et 1 076 réflexions de ce genre, on commence un

Memory card

graphismes : l'un des jeux les plus beaux sur PlayStation. 5

durée de vie : le jeu se termine en deux heures. 1

jouabilité : le point faible. Il faut des nerfs d'acier. 1

musique et son : des morceaux musicaux somptueux. 5

originalité : un jeu d'aventure classique sans plus. 2

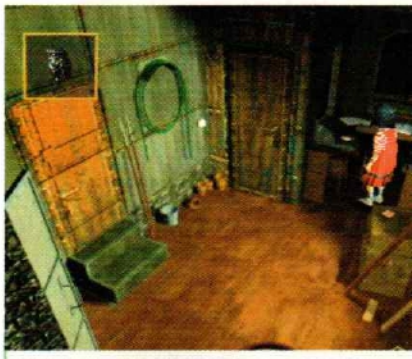
présentation : des scènes cinématiques assez réussies. 3

En résumé

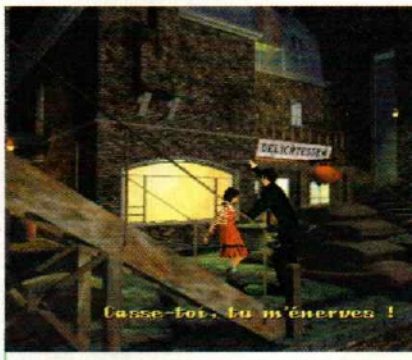
La Cité peut sans doute être qualifié de tout premier jeu d'atmosphère ou d'ambiance. Cela dit, la Cité séduit sans amuser et le jeu devient au bout d'un moment rébarbatif. Pourtant, le jeu aura son public: les joueurs qui aiment le Beau. 3

Si comme moi vous ne trouvez pas la barre d'acier servant à faire disjoncter le phare, voici où elle se trouve. Dommage qu'elle soit juste invisible.

Les jeux de mots de la Cité, ou la preuve que l'humour n'est pas universel.



L'utilisation des objets n'est pas toujours super logique. Ici, ma brosse sert à bloquer le tiroir-caisse...



Les cyclopes, omni-présents dans le film, sont ici plutôt discrets. Histoire de dire qu'ils sont bien là, une petite baffe et hop !

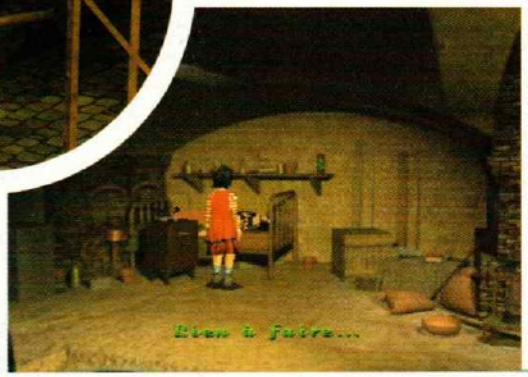
rien à s'agacer. Le chat est passé depuis 30 minutes par la fenêtre, la manette survie difficilement aux assauts du joueur alors que votre fiancé(e) ferait bien mieux de se taire au lieu de dire "mais fais ça, tu n'as pas encore essayé, je te dis". Bref, il y a de l'ambiance, on se croirait le soir de la finale de la coupe du monde de football. En effet, bien que Miette soit une jeune fille fort sympathique (si, si, j'insiste), elle a bien du mal à faire ce que le joueur lui demande. Autant le dire, la maniabilité est désastreuse car il faut parfois se placer à côté d'un objet au pixel près pour le repérer. Idem pour ouvrir une porte, actionner un levier ou emprunter un escalier. Ce ne sont plus des nerfs qu'il faut, mais un alliage blindé en titanium.

Miette ne peut transporter avec elle qu'un certain nombre d'objets. Cela dit, il reste toujours suffisamment de place vu le petit nombre d'objets à trouver.

Deux heures et puis adios

Mais les habitués des situations difficiles (professeurs de maths, huissiers et contrôleurs RATP) passeront peut-être ce cap difficile de la maniabilité pour se plonger dans cette atmosphère épatante. Seulement - oui, encore un problème - l'aventure s'avère très courte. En effet, comme la difficulté se résume à trouver les objets en se plaçant au bon pixel... euh endroit, on ne perd pas trop de temps à réfléchir. Conclusion, une fois les objets en poche et le semblant d'aventure découvert en écoutant les rares personnages que l'on croise, on arrive rapidement à la fin du jeu. Autant dire que ce fut rapide, et pas très drôle.

Bref, on l'aura attendu, et il nous aura déçu. La Cité n'est pas un jeu comme les autres parce que le côté ludique est à peu près absent. Décors et musiques superbes, aventure courte et très plate, maniabilité catastrophique sont, en fin de compte, les principales caractéristiques de ce jeu.



Un film plus qu'un jeu

Miette vous le dit "Rien à faire". Deux heure plus tard, si l'on bloque on éteint ou on se pend. Eteindre la machine s'avère être plus simple.

Que les fans de courses délirantes veuillent bien tendre l'oreille, la saga des Micro Machines arrive enfin sur PlayStation. Une fois de plus, Codemasters prouve à la face du monde que les meilleurs jeux ne sont pas forcément les plus compliqués.

Le voici enfin, le très attendu Micro Machine V3. Je sais que vous êtes nombreux à l'attendre avec impatience, alors on ne va pas faire durer le suspens plus longtemps : la version 32 bits de Micro Machine est tout bonnement excellente ! Voilà, c'est dit, c'est fait, vous pouvez respirer. Ce n'est pas pour rien que Codemasters a mis près de deux ans à développer la bête, car le dernier né de la famille possède une nouveauté de taille : la 3D. Finies les courses vues du ciel, où scrollings et sprites

Utilisez les pinces pour doubler un adversaire trop rapide.

MICRO MACHINES V3

Par Nicolas Moulin

EDITEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE EN AVRIL 1997

Les tremplins sont toujours des moments délicats à négocier.

Les tanks peuvent tirer les uns sur les autres.

Fiche technique — Micro Machine V3

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	8
Genre	Course
Editeur	Codemasters
Continues	3
Après une demi-heure de jeu	On ne décroche plus !
Niveaux de difficulté	3
Memory card	oui
Distributeur	Ecudis

graphismes : Efficace, clair et précis. Du tout bon. 4

durée de vie : Véritablement inusable à plusieurs. 5

jouabilité : Un modèle du genre. 5

musique et son : On ne peut pas être le meilleur partout. 3

originalité : Le genre n'est pas nouveau. 2

présentation : Simplement des films de parties. 2

En résumé

Micro Machine V3 a su conserver la qualité qui a fait le succès de la saga, tout en évoluant de manière spectaculaire vers la 3D. C'est jouable comme jamais, varié, souvent beau, et surtout d'un rare amusement lors des parties à plusieurs. 5

Des décors qui peuvent être dangereux

régnaient en maîtres. Maintenant tout, absolument tout, baigne dans la troisième dimension, et avec beaucoup de réussite qui plus est. Mais calmons nous un peu, et reprenons les choses dans l'ordre. Micro Machine V3 est donc un jeu de course mettant en scène des mini-véhicules se livrant des bourres monumentales sur des circuits proportionnels à leur taille. Ainsi vous pourrez jouer les Fangio dans des endroits aussi inhabituels que la cuisine, la plage, le bassin des poissons rouges ou encore le laboratoire. Au total, vous évoluerez ainsi sur une quarantaine de circuits (parmi 8 environnements différents), chacun ayant son lot de pièges et de subtilités. Par exemple, celui de l'établi contient un aimant qui a une nette tendance à vous scotcher sur place si vous passez trop près de lui. De même, le circuit de la cuisine vous obligera à emprunter à toute vitesse un pont formé d'une baguette à peine plus large que vous. Enfin, on peut citer le passage du laboratoire, où vous serez transformé pendant quelques secondes en précipité chimique le temps d'effectuer un changement de bouteille. En fait les circuits possèdent tellement surprises qu'il est impossible de toutes les citer, mais faites-nous confiance, vous ne serez pas déçus.

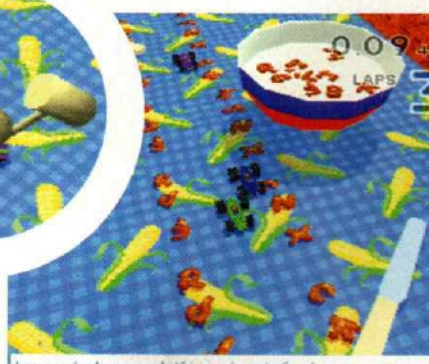
V3 pour 3 fois mieux

Comme nous le disions quelques lignes plus haut, la principale nouveauté de ce Micro Machines est la 3D. Les circuits et les voitures sont ainsi visualisables sous tous les angles, bien que les changements de vues se fassent automatiquement. Heureusement, ceux-ci sont toujours bien adaptés à l'action, et vous ne serez jamais pris en traître par l'algorythme chargé de la chose. Pour ce qui concerne l'animation proprement dite, les petits gars de Codemasters ont vraiment fait du bon boulot. Le circuit défile quelquefois à une vitesse hallucinante, et la plupart du temps dans la fluidité la plus totale. Il arrive que le jeu saccade légèrement, mais rassurez-vous, il reste néanmoins tout à fait jouable. Les décors sont bourrés de détails graphiques de très bonne qualité, comme par exemple le circuit aquatique renfermant libellules, crapauds et autre moustiques. De même, le circuit de la plage vous demandera de slalomer entre tuba, seau, palmes et soutien-gorge…

Le choix des armes

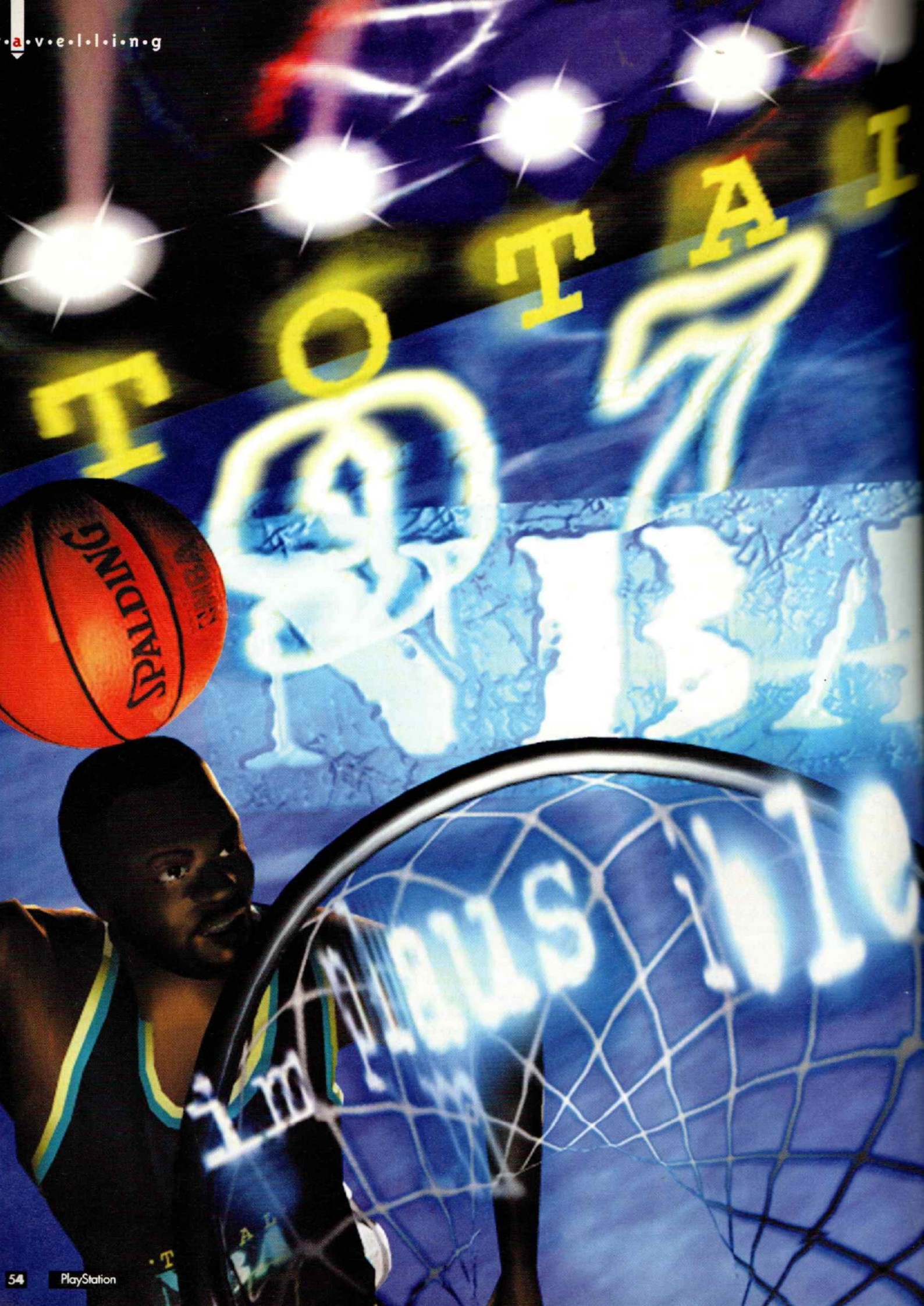
La difficulté de pilotage varie considérablement suivant le type de véhicule et de terrain. Ainsi, rien ne sert d'avoir une voiture très rapide si le tracé n'est que virages, bosses, épingles à cheveux et autres traquenards. L'inverse est bien évidemment vrai, et tout est une question de bon choix. Et du choix, vous n'en manquerez pas puisque vous devrez l'effectuer parmi les 32 bolides proposés (sport, tout-terrain, off-shore, tank, buggy, etc.). Certains véhicules possèdent une particularité précise, à l'instar des tanks qui peuvent tirer des boulets de canon sur les autres concurrents. De toute façon, les véhicules dénués d'arme de base pourront toujours ramasser des paquets cadeaux délivrant temporairement des fonctions bien utiles : à vous les pinces, missiles, mines, boucliers, marteaux et autres boules de feu pour mettre un peu de piment dans vos parties. En plus du classique mode solo, il vous sera possible de jouer jusqu'à huit simultanément, et c'est véritablement à cette occasion que Micro Machine V3 se révèle fabuleux. Pour vous situer un peu les choses, sachez que toute la rédaction n'arrête pas d'y jouer depuis que nous l'avons. Un détail qui prouve bien que Micro Machine V3 fait désormais partie des indispensables de la PlayStation. Une valeur sûre.

Après la bouteille de lait, prenez à droite entre les biscottes



Les conducteurs sont désormais animés et possèdent une phrase fétiche.

Un passage délicat à négocier.


TOTAL
SPALDING

TOTAL NBA'97

On prend les mêmes et on recommence ! Un an jour pour jour après avoir été les premiers à donner le coup d'envoi des simulations de basket-ball ultra-réalistes sur PlayStation (PlayStation Magazine n°2), Sony et Konami remettent leur titre en jeu. D'un point de vue purement ludique, on peut raisonnablement dire que les premières moutures des éditeurs respectifs avaient obtenu le match (presque) nul. En sera-t-il de même avec les versions n°2 de chacun d'entre eux? A vous de voir ! Nous, on a tranché ! Bons dunks !

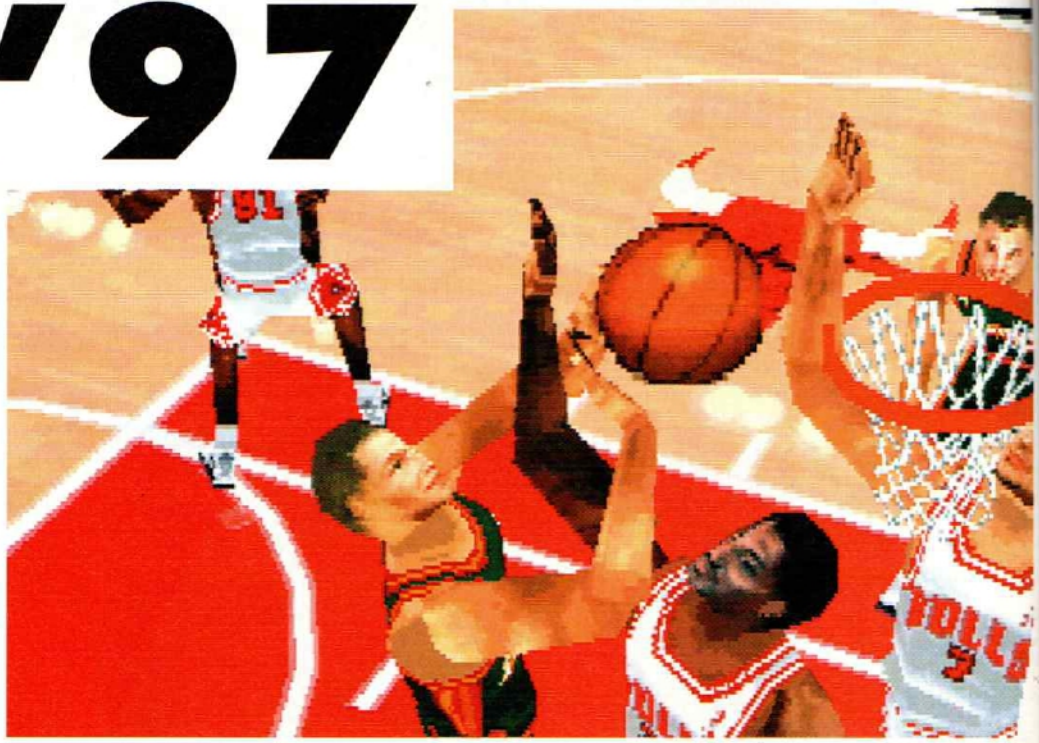
Par Nourdine "His Airness" Nini

NBA IN THE ZONE 2

Illustration NBA in The Zone 2 © Ubi Pictures 1997.

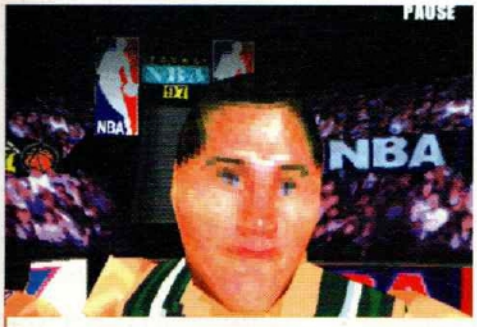
TOTAL NBA'97

Un "contre" comme vous n'en avez encore jamais vu en NBA ! Admirez la finesse des visages au passage.



EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE FIN MARS 97

Les programmeurs de Sony Europe n'auront pas attendu longtemps avant de présenter leur nouveau rejeton, un véritable chef-d'oeuvre qui fera certainement des jaloux dans le monde très très joyeux des jeux vidéo...



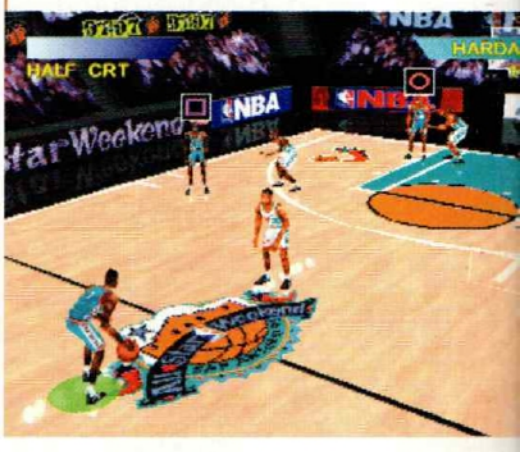
Ce sont carrément les véritables photos des joueurs de la NBA qui ont été plaquées sur les corps des athlètes ! Le réalisme est saisissant, de près comme de loin.

Si je vous posais la question de savoir pourquoi tel ou tel éditeur s'acharne à nous pondre régulièrement des suites de jeux qui n'apportent pas grand chose de neuf, vous ne seriez certainement pas en mesure de répondre correctement. Le mystère restera donc entier pour cette fois. Ou presque. Une question de sous vous croyez? Allez savoir... Pourtant, il en est qui ne semblent mû que par une seule et unique chose lorsqu'ils démarrent un développement qui prend souvent 12 mois entiers : la perfection. Chez Sony Europe, le gage de qualité semble avoir été une nouvelle fois de rigueur. Démonstration de puissance et de beauté.

Un réalisme fou !

En prenant ce nouveau "Total NBA" en mains, on saisit tout de suite la différence avec son prédécesseur. La jouabilité, point faible dû à la relative lenteur des animations du premier volet, est cette fois quasiment irréprochable. Les joueurs se meuvent beaucoup plus facilement, se font des passes rapides, se relèvent beaucoup plus vite, bref la différence est flagrante. La lourdeur de la 3D polygonale est cette fois belle et bien oubliée. Dans la joie ultime qui les anime, les graphistes ont même poussé le réalisme jusqu'à "implémenter" sur les visages des joueurs les véritables photographies de - presque - tous les acteurs de la NBA ! C'est ce souci du détail (mais pas seulement) qui donne d'ores et déjà à

A l'aide d'un bouton précis, vous avez en un clin d'oeil toutes les possibilités de passe sur vos partenaires.



Fiche technique — Total NBA'97

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 8 (avec 2 quadrupleurs)
Genre	Basket-Ball
Editeur	Sony C.E.
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	Le pied... total !
Nombre d'équipes	31
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E.

Memory card | Multi joueurs

graphismes : Meilleurs que jamais ! On s'y croirait... 5

durée de vie : Seul ou à 8, une éternité si vous voulez ! 5

jouabilité : Le grand changement par rapport au premier volet ! 5

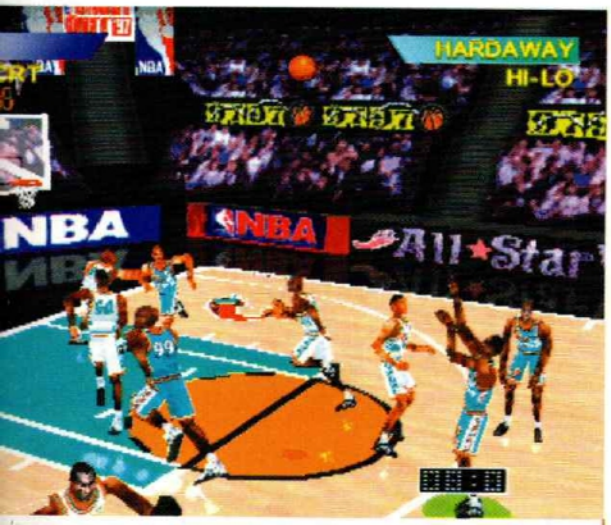
musique et son : Une ambiance assez sympa. 3

originalité : Ben, après le '96, on eut fait plus original... 2

présentation : Aussi belle que courte. Comme le "96" ! 3

En résumé

Si Total NBA'96 vous avait littéralement bluffés, alors restez assis car bien que la version "97" reprenne la base technique, les nombreuses options et autres améliorations de l'ensemble en font incontestablement le meilleur jeu de basket sur PlayStation. Une réussite... totale ! **5**



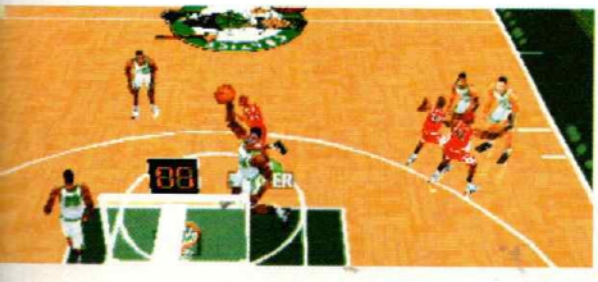
Les tentatives de panier à 3 points sont assez difficiles à concrétiser.

Total NBA'97 est un pur chef-d'oeuvre d'expression vidéo-ludique !

Total NBA'97 une belle longueur d'avance sur NBA in the Zone 2 testé plus loin...

Autre temps, autres options...

"Ils n'ont pas fait le voyage pour rien !", comme l'on dit dans le jargon journalistique du football. Je veux parler des programmeurs bien sûr. Grâce à ceux, qui durant d'interminables brain storming et des journées de 48 heures, ont doté leur produit de tous plein d'options intéressantes, vous allez en avoir pour votre argent ! Ainsi, vous pourrez faire en sorte que les noms des joueurs apparaissent sur le terrain. Les puristes apprécieront. Ceux qui se plaignaient de la trop grande complexité de maîtrise au niveau des touches ont été entendu. Désormais, en appuyant sur l'une des tranches de la manette, plusieurs possibilités de passe s'offriront à vous, avec graphique des différents boutons au dessus des joueurs ! Qui dit mieux? L'excuse du "j'me suis trompé de bouton euuuh !", ça ne prendra plus ! Pareil pour "appeler" des tactiques précises. Un vrai volant de F1 le paddle ! Bien entendu, les dunks d'anthologie que l'on revoit sous tous les angles sont toujours d'actualité... Tout comme la possibilité dès maintenant (on a copié sur NBA in the Zone 1, messieurs?) de partir en dribble (ou en gris-gris, c'est comme vous préférez) pour ensuite se démarquer, ajuster une passe ou un tir au panier ! Fantastique on vous dit !



Changez le nom d'un joueur et donnez-lui quelques forces avant de le lancer dans la vie très active de la NBA !

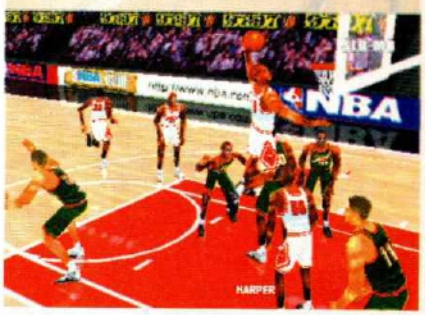
Simply the best !

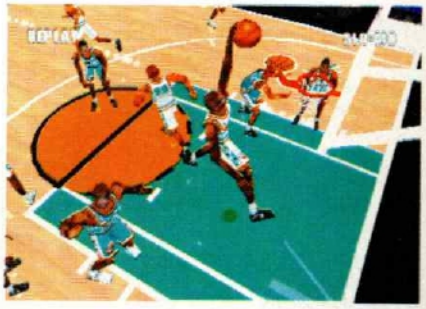
Il est également possible de créer son personnage en lui "injectant" pas moins de 18 caractéristiques précises : habileté au tir à 3 points, au dunk, au lancer franc, etc. Le facteur "fatigue" entre même en ligne de compte ! Les changements de joueurs ne se feront donc plus de manière hasardeuse. D'autre part, si vous jugez que vos petits doigts boudinés ont trop souffert lors d'un match de championnat, rien de plus simple pour leur accorder un peu de répit : jouer le match en le simulant ! La grande classe.

Nous avons été tellement emballés par cette nouvelle version, qu'il est impossible de passer à côté lorsque l'on est fan de basket-ball et de jeu vidéo. Même si NBA in the Zone 2 reste plus abordable pour les néophytes, le plaisir absolu viendra avec ce Total NBA-là. Souvenez-vous en !

Space dunk!

Comme d'hab', les smashes et autres "tomahawk jam" seront légion dans Total NBA'97. De bien belles images, ma foi.





Les intes Nouveaux oups pour Total NBA new look. Les défenses adverses t en avoir tournis !

NBA IN THE ZONE 2

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN MARS 97

Tout comme Sony, Konami préparait lui aussi la riposte face à son adversaire. Avec NBA in the Zone 2, l'éditeur japonais est-il enfin parvenu à faire de l'ombre à son grand rival Total NBA'97? Pas si sûr...

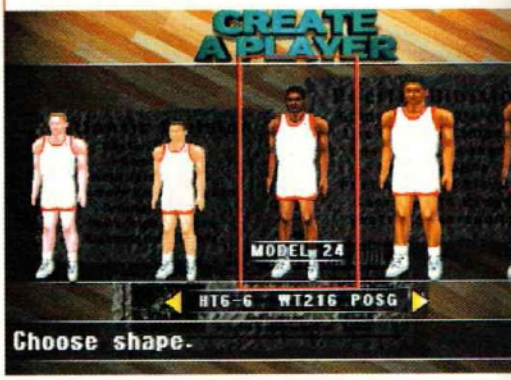
La nouveauté principale du jeu est ce chanteur qui donne de la voix avant les rencontres !

Rappelez-vous du NBA in the Zone premier du nom. Misant sur la prise en mains rapide et le fun à outrance, Konami n'était pas loin de dépasser son grand rival de l'époque, plus "lourd" à remuer. Avec cette seconde mouture, très fidèle à son prédécesseur dans son "concept", voyons ce qui a véritablement changé...

Créer un clone de Jordan

Tout comme Total NBA'97, il est désormais possible de créer son propre représentant, en le choisissant parmi 40 sujets de taille et de couleur de peau différentes. Mais, contrairement au premier nommé, point question ici de lui adjoindre des points de combativité, de puissance ou d'adresse. Juste le plaisir de lui donner un nom et un nouveau numéro de maillot si vous le désirez... Allez, tout sur le 8 ! Toujours davantage axé "arcade", avec une plus grande facilité pour marquer des paniers (et ce, quel que soit le niveau de difficulté choisi), NBA in the Zone 2 se démarque d'emblée par une intro très "flashy" bercée par une musique... très "Funky" ! Rapides et vives comme elles l'étaient dans la première version datant de mars 96, les commandes n'ont pas subi d'améliorations particulières.

40 modèles au choix et un numéro à choisir pour votre future Star des parquets de la NBA !



Fiche technique — NBA in the zone 2

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 8 (avec 2 quadrupleurs)
Genre	Basket-Ball
Editeur	Konami
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	Le fun !
Nombre d'équipes	29 (+2 cachées)
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Oui
Distributeur	Ludi Games

graphismes : Un peu améliorés mais sans plus. 4

durée de vie : Comme un jeu de basket, seul ou à 8 ! 5

jouabilité : Toujours aussi abordable. 4

musique et son : Le point fort du jeu : c'est sensass ! 5

originalité : Un jeu de basket quoi... 2

présentation : Plus recherchée que Total NBA'97. 4

En résumé

Contrairement à Total 97 qui apporte de véritables innovations, Zone 2 n'a pas fait de progrès marquants au niveau du jeu. Pourtant, même s'il est beaucoup moins technique, certains pourraient le préférer pour son côté prise en mains express. 4

Konami persiste et signe dans le "fun avant tout"

"Un contre d'enfer !" comme dirait Georges Eddy de "Canal Plouche" !

La vue "live", la fameuse 4e, suit l'action du début à la fin.

Une jolie accélération dans la raquette. Et au bout le panier?

Vous avez reconnu cet illustre personnage?

Les fonctions (passe, tir, dribble) sont en effet restées les mêmes. Dommage...

Mais ma parole, ça brille !

Si, dans le jeu, on éprouve les mêmes sensations que dans Zone 1, soyons honnêtes : quelques améliorations ont tout de même vu le jour ! 4 vues sont en effet au programme contre 3 dans In the Zone 1, avec la "live" en plus. Remarquez, face aux 6 (+ la vue manuelle, ce qui nous donne 7. Tulutut !, le compte est bon) de Total 97, on est encore loin du compte... Peu importe. Si je vous parlais plutôt des reflets et des crissements des baskets sur le parquet? Détails on ne peut plus importants n'est-ce pas? Eh bien on les retrouvera désormais dans In the Zone 2 ! Bon d'accord, passons à autre chose...

Les commentaires, tiens ! Beaucoup plus "show NBA" dans le genre, et surtout plus nombreux que son adversaire, ils suivent l'action sans arrêt. L'ambiance globale d'un match s'en trouve nettement améliorée.

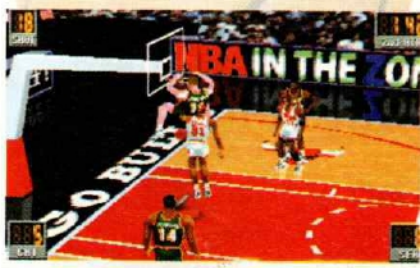
L'hymne chanté a capella !

L'émotion pure au rendez-vous des athlètes de plus de 2 mètres (on n'incluera pas le très rase-motte Muggsy Bogues des Charlotte Hornets), c'est aussi dans NBA in the Zone 2. S'il ne vous est jamais arrivé d'y aller de votre petite larme en jouant à un jeu vidéo, ce sera peut-être pour maintenant ! En effet, après un casting d'anthologie, des chanteurs triés sur le volet auront la lourde tâche de chanter, sans instrument aucun, les hymnes américain ou canadien avant chaque rencontre ! Un spectacle à voir et à entendre. Il est vrai que ceci n'apporte pas grand chose au jeu, mais bon il fallait le signaler...

Total NBA'97 étant meilleur que NBA in the Zone 2 dans presque tous les domaines, il n'est pas nécessaire d'enfoncer le clou. Les amateurs de réalisme absolu iront voir du côté du premier cité, tandis que les adorateurs d'arcade pure iront dunker chez Zone 2 !

la Dunkmania

Quelle frénésie pousse donc les basketteurs à vouloir frapper ce pauvre filet haut perché? En tout cas, la rapidité d'exécution est toujours aussi impressionnante. A noter que 17 Dunks supplémentaires voient le jour dans cette nouvelle mouture !



Alors que l'on attend le fabuleux Final Fantasy VII de Squaresoft pour la fin de l'année en France, voici que Suikoden débarque chez nous et dans la langue de Shakespeare, s'il vous plaît ! Amuse-gueule ou chef-d'œuvre... telle est la question.

Ah, quel soulagement ! Ce mois de février est béni des dieux. Tout d'abord, c'est le mois de mon anniversaire, mais bon, ça, tout le monde s'en fout, mais c'est surtout le mois qui voit poindre le tout premier jeu de rôles sur la PlayStation, j'ai nommé Suikoden ! Le plus étonnant, c'est que c'est ce vieux brisquard de Konami (plus connu pour ses jeux d'action ou de sport) qui s'est attelé à la tâche et nous présente un soft au look très nippon, pour le plus grand plaisir de tous les fans du genre.

Quel voleur ! Me taxer à ce point !

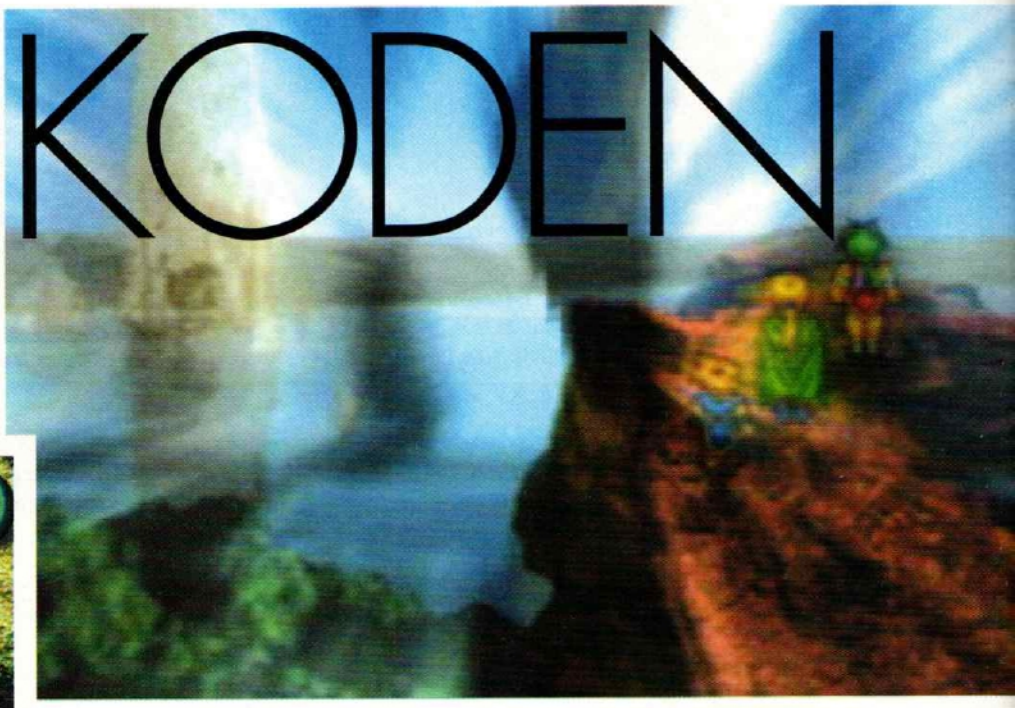
Un fils rebelle

Fils du général de la garde impériale Téo Mc Dohl, vous serez chargé dans un premier temps par l'empereur Barbarosa de petites missions de troisième ordre. Conséquence : vous et vos compagnons trouvez le

SUIKODEN

Par Julien Chièze

EDITEUR : KONANMI
DISPONIBLE EN AVRIL 1997



fiche technique — Suikoden

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Role Playing Game
Editeur	Konami
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	En route pour l'aventure...
Niveaux de difficulté	Aucun
Memory card	Encor heureux..
Distributeur	Ubi Soft

Engager, recruter, n'y a-t-il que ça dans la vie? Remarquez, vu que le Service national n'existera bientôt plus, il faut bien pouvoir jouer à ça quelque part...

graphismes : Le point noir du jeu, digne d'une 16 bits. 2

durée de vie : Les RPG sont réputés pour être longs, et il l'est. 5

jouabilité : Rien à dire, les novices se mettront vite dans le bain. 4

musique et son : Musiques variées et de toute beauté. 5

originalité : Des séquences inédites pour les RPG (mini-wargame, etc.) 4

présentation : La bande-annonce est bien menée. 4

En résumé

Tandis que les fans retrouveront l'ambiance mythique des grands RPG, les novices apprécieront la prise en main rapide. Bourré d'innovations et doté d'un scénario remarquable, Suikoden est enfin là... pour le meilleur, pas pour le pire ! 4

A chacun son tour.

temps long, pour rester poli. Il faut dire qu'à l'époque, il n'y avait ni la télé ni la radio. Pourchasser des bandits en cavale, instaurer de nouveaux impôts... c'était la galère ! Mais la mort mystérieuse de l'un de vos plus fidèles amis, Ted pour les intimes, va tout bouleverser. L'Empire que vous serviez vous apparaît alors comme l'incarnation du mal ! Vous décidez donc d'entrer en rébellion, dans l'Armée de la Libération, dont vos qualités vous permettront de devenir rapidement le leader. Rien que ça. Ça se passe comme ça, chez Ronald Mc Dohl ! Mais cette lutte contre l'Empire représente pour vous un combat fratricide (ou plutôt paricide !). Tiens, ça me rappelle vaguement quelque chose, ça... Serez-vous assez fort pour mener à bien la mission qui vous incombe et empêcher l'abominable reine Windy de mettre la main sur les runes ancestrales et leurs pouvoirs phénoménaux?

Du tout bon en CD

C'est donc un scénario assez éculé qui sert de trame à Suikoden, mais comme dit le vieil adage : "C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs soupes", alors en route pour l'aventure ! Bien qu'assez classique, Suikoden dispose d'un scénario très vaste où les péripéties sont incessantes. Au menu : création d'un QG de la résistance, recrutement de nouveaux alliés (108 au total, ce qui laisse une bonne marge de manœuvre), interactivité pendant les dialogues (bien que les réponses soient quelque peu forcées), des musiques toujours dans le ton... En somme, de nombreuses heures de jeu et de bonheur en perspective. Et encore, le meilleur reste à venir ! Le soft est bourré de petits plus qui le rendent très vite attachant, malgré une réalisation graphique un peu terne (l'un de ses rares défauts).

En effet, au bout d'une dizaine d'heures de jeu – eh oui, on est dans un vrai RPG –, tout s'accélère : les troupes de la résistance se sont étoffée, et l'offensive est enfin lancée. C'est alors de véritables séquences de combat entre armées ennemies que vous allez devoir diriger, comme dans un wargame. Il vous faudra choisir entre les charges violentes, les tirs d'archers, ou bien des sorts magiques dignes du grand Garcimore... ! Le tout bénéficie d'animations à couper le souffle. Ce sera aussi l'occasion de duels assez impressionnants. Dans tous les cas, il est recommandé d'agir en fin stratège.

Le coup de maître de Konami

Non content d'être le premier RPG sur PlayStation, Suikoden bénéficie de nombreux atouts. Mais là où il fait très fort, c'est qu'il parvient à combler aussi bien les néophytes que les habitués. Effectivement, les uns goûteront avec plaisir à des menus sobres et simples d'accès, ainsi qu'à une gestion des combats énergique, qui leur laissera le temps de s'organiser et de définir leur stratégie (attaquer, défendre, utiliser la magie, soudoyer l'adversaire ou prendre la poudre d'escampette), tandis que les autres apprécieront surtout la richesse du scénario (la formation du QG est tout bonnement géniale), ainsi que la beauté des sorts magiques ou la rapidité des combats... Ainsi, l'intérêt de l'aventure fait vite oublier la pauvreté graphique dont souffre le jeu. Pour conclure, Suikoden est bien le RPG à posséder de toute urgence !

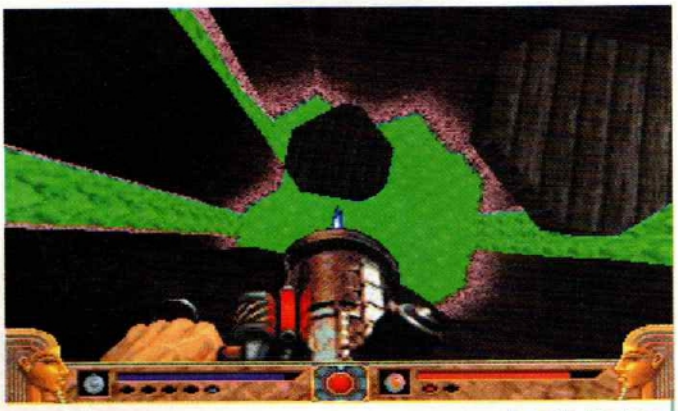
Des sorts aussi impressionnants qu'efficaces !

Conduisez des armées entières à la victoire !

La sauce des Doom-like commence à prendre sur PlayStation, et Exhumed suit la bonne recette. C'est après l'avoir cuisiné de longues heures durant, que ce jeu - somme toute très réussi - livre tous ces secrets (enfin presque, gardons-en un peu tout de même !).

EXHUMED

Editeur : BMG Interactive
Disponible en Avril 1997



De l'acide, des plates-formes mouvantes... que demande le peuple?

Apparu il y a déjà 4 ans grâce au désormais très connu ID Software, développeur de Doom, le genre des Killer 3D a fait bien des émules, et la PlayStation n'échappe pas aux lois vidéoludiques. Mais personne ne s'en plaindra, et surtout pas moi. La violence a ses charmes, c'est indéniable !

Par Grégory Szriftgiser

Faire du nouveau avec de l'ancien...

Exhumed reprend donc ce fameux principe du Shoot en vue subjective, dans des décors en 3D. Tout en suivant le chemin ouvert par Doom, et bien d'autres (Kileak, Disruptor, Alien Trilogy, etc.), le jeu s'en différencie sur de nombreux points. Le premier et le plus frappant reste l'ambiance. Si le scénario sent une fois encore l'air nauséabond du déjà vu (genre vous êtes le seul à pouvoir sauver le monde de l'invasion des vilains pas beaux, on compte sur vous, etc.), il est un prétexte bien suffisant pour vous faire évoluer dans des niveaux type Egypte antique, et vous faire affronter des ennemis visible-

Voici les tongues sacrées... Avec ça, Carl Lewis peut se racheter un record de saut !

Le premier boss auquel vous aurez à faire. C'est pas un tendre....

fiche technique — Exhumed

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Killer 3D
Editeur	BMG Interactive
Continues	Non
Après une demi-heure de jeu	Oh-oh... A pu d'balles...
Niveaux de difficulté	1
Memory card	Oui
Distributeur	Sony C.E

graphismes : Textures des décors très fines, mais sprites "pixellisants" à la Doom. 4

durée de vie : Des niveaux vastes et assez nombreux, à réexplorer plusieurs fois. 4

jouabilité : Maniabilité sans faille, difficulté bien dosée. 5

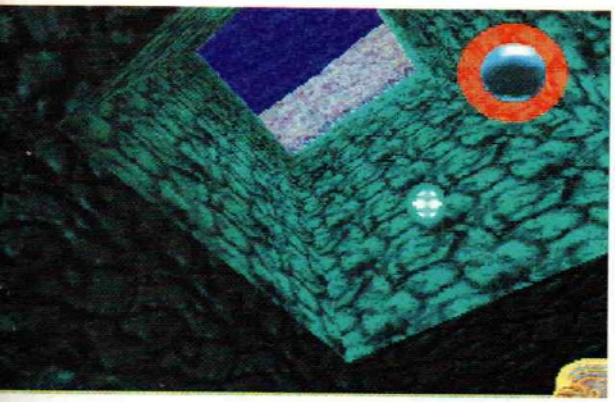
musique et son : Les musiques rendent bien l'ambiance "Egypte antique". 4

originalité : Un Doom-like, certes, mais doté de bonnes trouvailles. 3

présentation : On s'habitue aux scènes cinématiques, à force, et là y'en a pas ! 1

En résumé

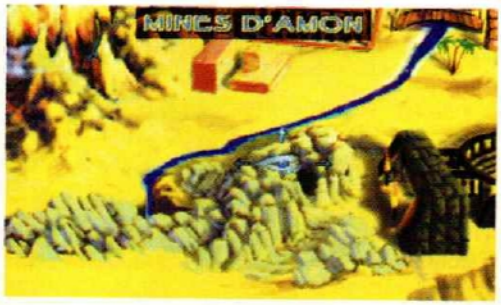
Exhumed est un Doom-like bien construit, qui apporte son petit lot d'originalités. Bien programmé et disposant d'une bonne durée de vie, il plaîra à coup sûr aux inconditionnels, et aux autres également, si du moins le genre ne les repousse pas ! 4



ment échappés de Star Gate. Voilà qui nous change un peu des couloirs sombres et bourrés de voyants-multicolores-qui-font-bip-bip... et des marines zombifiés ou cybernétisés ! En revanche, les niveaux sont largement aussi tarabiscotés et vastes que dans Doom. Tout au long de votre périple, vous trouverez bien entendu, Doom-like oblige, de quoi compléter votre arsenal de guerre : 8 armes différentes, qui vous feront vite oublier le malheureux sabre avec lequel vous commencez l'aventure, ainsi que des items très judicieusement nommés objets sacrés, qui vous permettront d'obtenir des capacités spéciales. Ajoutons à ceci 12 types d'ennemis différents, et avec un coup de shaker, nous nous retrouvons avec un soft à la finition très réussie.

...ou variations sur un même thème

Exhumed ne se contentera pas de vous faire enchaîner niveaux après niveaux : après chaque découverte d'un objet sacré (comme de fort jolies tongues - enfin, babouches devrai-je dire - qui amélioreront vos performances au saut en hauteur, ou encore un masque pour respirer sous l'eau), il faudra revenir sur vos pas pour découvrir de nouvelles sorties dans les précédents niveaux. En effet, vous aller vous promener sur une carte (à dos de chameau, comme dans l'temps), avec la possibilité de refaire les niveaux précédemment complétés, et avoir accès à de nouvelles directions sur cette fameuse carte. Tout ça pour vous dire qu'outre l'existence de 24 niveaux à traverser, il vous faudra vous y attarder plusieurs fois ! De longues heures de jeu en perspective... d'autant que, et c'est ici un des rares reproches que je formulerai, vous ne pourrez sauvegarder qu'après être entièrement venu à bout de chaque niveau !



Un peu moins de boucherie, un peu plus de cervelle

Même si l'on devait se contenter de cela, Exhumed se démarquerait déjà suffisamment de ses antécédents. Mais en plus de l'ambiance, de l'aspect non linéaire des niveaux, et de l'apport des objets sacrés, c'est aussi l'orientation du "game play" qui marque la différence : Exhumed s'attarde bien plus sur le coté plate-forme que sur le coté boucherie "Doomienne", offrant des passages avec blocs mouvants, sauts à régler au millimètre, et le tout au-dessus de lacs d'acide ou de lave... ambiance, ambiance ! Les passages secrets sont présents, ainsi que des boss, certes moins impressionnants qu'un Cyber Demon, mais tout aussi efficaces dans le domaine si fortement apprécié du copieux lattage de héros ! Et, pour conclure, je finirai par féliciter les développeurs de Lobotomy Software, qui ont pondu (ça a dû leur coûter bien des efforts...) un moteur 3D d'une fluidité et d'une rapidité honteusement rageantes pour la concurrence, et ce malgré des textures très fines et très variées... Seuls les sprites laissent un peu à désirer, au niveau de l'animation comme du graphisme, tous deux assez limités. Bref, Exhumed est une bonne réussite, à la maniabilité impeccable passé quelques minutes pour s'habituer, et dont le chapitre des regrets est assez court pour que l'on n'en tienne pas trop compte !

Admirez les effets de lumière de l'explosion, et la finesse des textures.

Un parfait dosage entre action et plate-forme...

KING OF FIGHTERS'95

Par Grégory Szrijtgiser

SNK s'est rendu maître absolu de la baston 2D grâce à des jeux comme Fatal Fury, Samurai Shodown ou encore Art of Fighting. Mais la série King of Fighters, qui réunit des combattants de plusieurs de ces titres, est sans conteste leur plus grande réussite. La mouture PlayStation débarque enfin, préparez-vous !

EDITEUR : SNK
DISPONIBLE EN AVRIL 1997

Petit détail macho : achevez les filles sur un coup spécial, et "craaak" !

La baston 2D ne rendra pas son dernier souffle tant que SNK veillera, sachez-le... Et c'est tant mieux, car il faut bien reconnaître que ce sont des p'tits gars qui en veulent, chez SNK. Et les amateurs de King of Fighters en arcade ou sur Neo Geo ne diront certainement pas le contraire. C'est beau, jouable, varié, et chaque volet trouve le moyen – on se demande bien comment... – de se renouveler. Le KoF nouveau est donc arrivé, sans passer par la case 94, sur la 32 bits de Sony.

Raté ! L'esquive est fort utile.

Pourquoi faire compliqué...?

Une chose est sûre, le scénario d'un jeu de baston est souvent assez insignifiant, et après tout, peu importe. KoF n'échappe pas à la règle : un tournoi, des participants, un peu de rage... et on se fout sur la tronche ! Mais le "plus" de SNK tient à autre chose... Explication : les personnages des jeux Fatal Fury et Art of Fighting, ainsi que les petits nouveaux, sont l'objet d'un mini-culte de la personnalité chez les fans japonais. Ils ont une personnalité très développée et même une vie affective "comme pour de vrai" ! Par exemple, Maï Shiranui, éclatante de beauté autant que de férocité, sort avec Andy Bogard – le veinard ! –, dont le

fiche technique — King of fighters'95

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Tape-tape
Editeur	SNK
Continues	Oui
Après une demi-heure de jeu	C'est quoi sa furie, déjà?!!
Niveaux de difficulté	8
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E.

graphismes : Des décors superbes, des personnages charismatiques... 3

durée de vie : A deux, je vois mal comment faire mieux ! 5

jouabilité : Ça coince un peu pour les diagonales, mais c'est tout. 4

musique et son : Musiques fantastiques, mais bruitages un peu saturés. 4

originalité : Le premier KoF sur PlayStation. 3

présentation : Graphismes typiques arcade, arrangues stupides... 3

En résumé

Cette première adaptation du hit absolu de SNK est très réussie, sans pour autant égaler la version originale... Les temps de chargement sont acceptables et le principe reste le même. Les fans de baston tactique y trouveront leur compte. Un bon tape-tape 2D ! 4

frère (grand ami de Joe Igashi) est pourchassé sans relâche par Billy Kane, tandis que Robert Garcia, le pote de Ryo, drague sa frangine Yuri, depuis deux épisodes... Bref, c'est un peu les feux de l'amour version "expliquons-nous dehors, tu veux?"

Mais restons français, que diable !

Effectivement, je ne suis pas plus japonais que vous et moi, et les déboires amoureux de Robert Garcia, je m'en fiche pas mal... Ne nous égarons pas, ce n'est qu'un jeu de baston. Oui, mais quel jeu ! Pas moins de 24 personnages jouables, et pas de canard boîteux... Tous les styles de combats sont représentés, du corps à corps aux techniques aériennes, en passant par les petits rapides et ceux qui se battent surtout à distance. Il y en a pour tous les goûts, et c'est d'autant plus agréable et varié que le jeu est prévu pour se jouer en équipe. C'est même le fer de lance de la série : vous sélectionnez une équipe de trois combattants, et en affrontez une autre. Les adversaires se succèdent ainsi, et quoi de plus humiliant que de se farcir l'équipe adverse avec un seul perso ! Le round achevé, le vainqueur récupère de l'énergie suivant la quantité de temps restante... et continue de se battre tant qu'il est en état de le faire. Idée forte, ce principe de l'équipe n'est pourtant pas le seul mode de jeu disponible. Rien ne vous empêche ainsi de jouer un duel traditionnel, à un contre un, en deux rounds gagnants, ou même de tenter de survivre au plus grand nombre de matchs possible avec le même personnage, sachant que vous aurez à affronter les 23 autres persos, plus les deux boss, avant de voir le bout du tunnel...

Avec SNK, c'est possible

KoF'95 offre des possibilités tactiques très larges, de quoi faire le bonheur des spécialistes de la baston. Il existe notamment des esquives très utiles. Si vous pressez deux boutons, le personnage que vous dirigez se décale de la ligne de combat, laissant passer sans heurt la jolie boule de feu ou l'adversaire passablement énervé et franchement pas fin, qui lui fonçait dessus tête baissée... Libre à vous ensuite de le saisir par-derrière et de le projeter à l'autre bout de l'écran. Chaque joueur a une barre d'énergie, qui une fois remplie permet de lancer une furie dévastatrice et spectaculaire. Il y a des combos, bien qu'elles ne soient pas comptabilisées à l'écran, et toutes sortes de mouvements prévus pour les pros de la manette qui souhaitent maîtriser assez un personnage pour devenir de véritables tueurs...

Le hit de baston arcade SNK enfin adapté en France !

Pas de mais?

Techniquement, cette version de KoF '95 reste fidèle à l'originale, bien que sensiblement plus lente. Le hic, à vrai dire, car vous vous doutiez bien qu'il y en avait un, c'est que nous sommes en 97. Et que King of Fighters'96 existe au Japon, qu'on y a longtemps joué, qu'il est encore plus fort que le 95 et qu'il a des chances d'être un jour adapté sur notre PlayStation adorée... Il y a de quoi hésiter un peu. A vous de voir si vous vous sentez d'attendre une hypothétique version 96 du hit de SNK... en 1998? Et même, sera-t-elle aussi réussie?

Quelques furies... pour le plaisir des yeux !

Dans le mode de combat en équipe, le joueur choisit 3 personnages parmi les 24 et détermine l'ordre dans lequel ils interviendront.

PLAYER MANAGER

"Le foot est un sport de combat d'origine européenne mettant aux prises 22 bas-du-front surpayés évacuant leurs frustrations en botttant l'allégorie sphérique de leur quotient intellectuel."
Louis-Laurent de Mézières, Philosophe Parisien.

EDITEUR : ANCO
DISPONIBLE EN MARS 1997

Par Johnny Piano

Unique en son genre, Player Manager est la première simulation de gestion de club de football sur PlayStation.

"Guy "Auxerre 96" Roux est au football ce que Bill "Back to Basics 95" Gates est à la micro-informatique".
Albert Comptoir, L'Equipe-Micro.

Avant tout, mettons les choses au point. Il s'agit ici d'un jeu de management où il est question de transferts, tactiques, entraînement, etc. Nulle trace d'action trépidante pour le joueur, qui va se contenter d'être spectateur pendant les rencontres. Tout l'intérêt du jeu réside dans les savantes préparations d'avant match, le recrutement, les séances de tableau noir : ce soft s'adresse donc aux fans de foot qui aiment réfléchir... Comment? Cette phrase n'a aucun sens? Des fans comme ça n'existent pas? Peut-être ne sont-ils pas encore nombreux au pays du Camembert Kipu mais outre-Channel, outre-Rhin et outre-un-peu-partout ces softs font un carton. Alors, sont-ils donc tous-fous-sauf-nous ou bien est-ce vraiment fun de se prendre pour Guy Roux (pas physiquement, s'entend)?

Votre bureau, en version norvégienne. On peut coacher en Allemagne, Angleterre, Espagne, Italie, Suède, Norvège et France... avec les vrais joueurs et dans la langue locale si on le désire. Utrolig, hva?

Auxerre : ton univers impitoyable

Cette version de Player Manager est le portage sur la PlayStation d'un produit existant déjà depuis une paire d'années sur Amiga (consultez vos bouquins d'histoire les gars) et PC (ces trucs qui tombent parfois en marche). Au passage, PM a perdu l'option arcade qui permettait de coacher ET de jouer, d'où le nom du jeu, mais bon, soyez pas triste, c'était nul. Il nous reste donc la partie management, qui est assez complète pour le genre, jugez-en plutôt. Les joueurs sont définis par dix caractérisiques

Mode match complet. Virtual Blob Subbuteo.

Fiche technique — Player Manager

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Simulateur de Guy Roux
Editeur	Anco
Continues	Sauvegarde
Après une demi-heure de jeu	On est dans le bain !
Niveaux de difficulté	1
Memory Card	Oui
Distributeur	Funsoft

graphismes : Menus sobres et clairs, matchs inter-blobs comiques. 2

durée de vie : De nombreuses saisons en perspective... 4

jouabilité : La souris est indispensable. 4

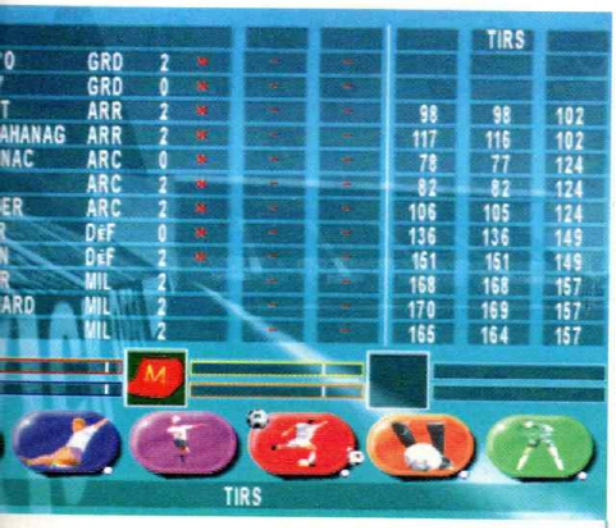
musique et son : L'ambiance des grands soirs de coupe. 3

originalité : Unique sur la PlayStation. 5

présentation : Séquences 3D trop lentement animées en match. 2

En résumé

On a fait mieux dans le genre, mais pas sur PlayStation. Malgré les réserves concernant le rendu des matches et la profondeur du jeu, celui-ci fait passer un bon moment aux fondus de foot. Pour les autres (encore là?), nous conseillons la lecture des oeuvres de Louis-Laurent de Mézières. 3



L'écran d'entraînement individuel. Un grand moment de vie.

L'écran principal.

(passe, tir, tacle, vitesse et autres) et sont classés par catégorie : buteur, ailier, libéro... On commence dans le pays (parmi sept !) et la division (parmi quatre) de son choix avec les vrais joueurs de la saison 95-96. Des coachs spécialisés peuvent être engagés pour améliorer leurs stats. On s'occupe du planning des entraînements collectifs (corners, coups-francs...) et de la familiarisation avec les deux douzaines de dispositifs tactiques possibles. Les blessures sont aussi gérées, d'où l'importance d'avoir un bon kiné. On peut organiser des stages pour faire souffler son équipe et l'on a toute une batterie de stats à disposition pour suivre son évolution au cours de la saison. Sans oublier d'observer les autres équipes pour mieux contrer les tactiques des entraîneurs adverses. Il faut également gérer l'aspect économique en améliorant les installations du club, en dénichant des sponsors, en versant des primes de match, en rognant sur les salaires des joueurs et en négociant de juteux transferts. Rester en course le plus longtemps possible en Coupe devient alors vital pour le budget en raison des retransmissions télé grassement rétribuées. Bref, on s'y croit. Et en plus, tout ça est clairement présenté. Mince, je cause et mes gars sont déjà sur le terrain pour l'échauffement d'avant-match...

Guy Roux, 22 blobs et un ballon

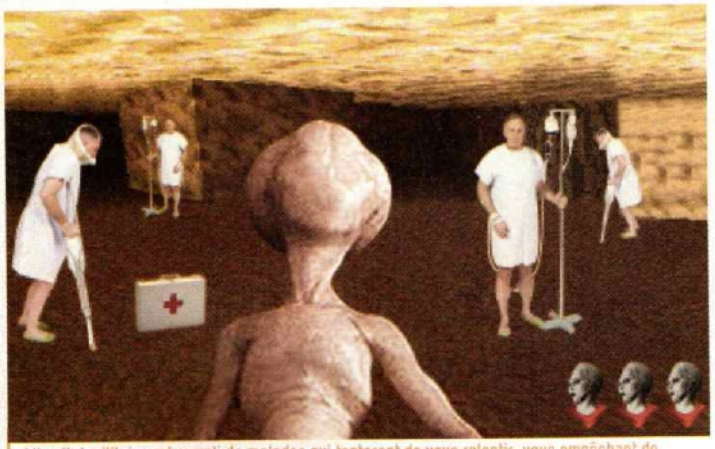
Il existe trois modes pour suivre un match : résultat immédiat, visionnage des meilleurs moments et match complet. Dans le premier cas, pas de spectacle du tout, au moins on n'est pas déçu. Dans le deuxième cas, on a droit à des séquences 3D pas trop moches d'une demi-douzaine d'actions marquantes. Elles ont le triple inconvénient d'être animées beaucoup trop lentement, de devenir vite répétitives et d'empêcher le coach (c'est nous, ça) de se rendre compte de ce qui se passe réellement sur le terrain. Les vrais clônes de Guy Roux (encore une fois, professionnellement parlant) se rabattront sur le troisième mode qui permet de mieux observer le résultat de leurs cogitations stratégiques grâce à une vue générale du terrain et d'influencer le cours du match par des changements de joueurs. Ce mode aura aussi le mérite de faire s'écrouler de rire vos copains qui jouent à Actua Soccer ou FIFA et qui n'ont jamais vu des joueurs de foot ressemblant à des blobs à roulettes. Sinon, le jeu bénéficie d'une interface et d'une réalisation correctes, exceptions faites d'un chargement des menus un poil trop lent dans un jeu qui en comporte beaucoup (pas des poils, hein) et d'une traduction française moyenne.

Pourtant, quelques imperfections demeurent : des données économiques et footballistiques imprécises (pour le vrai fana), une présentation des matchs pas encore satisfaisante et, malgré un nombre a priori suffisant de paramètres, un certain manque de profondeur en général. Mais ce serait injuste de finir sur une note négative. Ce soft est sympa, il a le mérite d'être unique en son genre sur notre console et il saura trouver son public. Si vous êtes fan de foot, engagez-vous ! Sinon... de toutes façons les autres n'ont pas dû lire jusque là...

L'écran d'entraînement collectif.

La liste des transferts. Nécessite du flair et du doigté lors des négociations.

Il fallait s'y attendre. Après l'énorme succès de la créature de Roswell en cassette VHS chez TF1 Vidéo, arrive le jeu sur PlayStation. Par chance, c'est une réussite totale que même les aliens nous envieront.



L'hopital militaire est rempli de malades qui tenteront de vous ralentir, vous empêchant de rejoindre la salle de dissection à temps. Pensez à ramasser des Medikit pour gagner des vies.

L'arrivée de la cassette vidéo de la dissection de la créature de Roswell fut un véritable choc pour moi, un moment important de ma vie. Enfin j'avais la preuve que tout ce à quoi je croyais depuis des années était vrai. Tous ces livres scientifiques sur les extra-terrestres qui trônent dans ma bibliothèque, ces photos uniques achetées à prix d'or, tout ce que mon grand-père me racontait quand j'allais chez lui en vacances, tous, tous avaient raison et moi aussi. Ah, ah, on leur a bien mis dans la gueule à tous ces saletés de sceptiques.

Humain ou extra-terrestre

Et, enfin, arrive le jeu vidéo qui met en scène notre chère copine la créature de Roswell. Après seulement deux ou trois heures devant ma console, il est devenu mon jeu préféré sur PlayStation, carrément. Merci La Une Interactive !

Sans aucun doute, ce jeu est vraiment un mus

ROSWELL 3D
P'TIT GRIS DISSECTION SIMULATOR

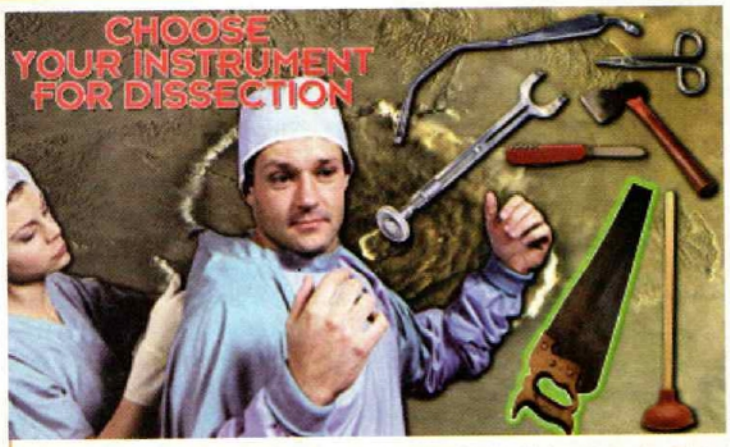
Par Vladimir Sebansky

EDITEUR : LA UNE INTERACTIVE
DISPONIBLE EN AVRIL 1997

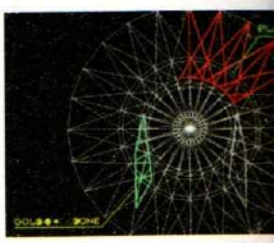
Joie et bonheur, la créature de Roswell a trouvé son chemin dans les couloirs de la base militaire. C'est la fin du niveau, elle s'apprête à entrer dans la salle de dissection pour se faire découper en rondelles.

L'aventure est divisée en deux parties distinctes, selon que vous choisissiez d'incarner la créature de Roswell ou l'un des scientifiques qui sera chargé de sa dissection. Choisissons notre chère copine la créature.

Au début du jeu, Rosie se trouve dans son vaisseau spatial en panne devant une carte du système solaire, avec toutes les jolies planètes bien affichées. Vous devrez choisir sur quelle planète vous voulez vous écraser. Attention, seule la Terre est habitée :



Deuxième phase du jeu, celle où le joueur incarne l'heureux médecin militaire qui sera chargé de la dissection de la créature de Roswell. Attention, choisissez bien vos instruments !



Avant tout, notre copine la créature de Roswell doit choisir sur quelle planète elle va s'écraser la gueule.

Ooops, pas de bol, la créature de Roswell se bouffe le périph', juste avant de rejoindre la base militaire.

fiche technique — Roswell 3D

Son en	Mono 8 KHz
Nombre de joueurs	1 ou 4
Genre	Découpage d'Aliens
Editeur	La Une Interactive
Continues	Infinis
Après une demi-heure de jeu	Un scalpel dans l'oeil
Niveaux de difficulté	4
Memory Card	Oui, plein
Distributeur	La Une Interactive

Roswell 3D P'tit Gris Dissection Simulator

Memory card | 1 à 5 joueurs | Jeu en link de console | Compatible analogique | Compatible sourire

graphismes : Mélange de décors précalculés et de photos d'aliens. **4**

durée de vie : C'est incroyable, il y a littéralement deux jeux en un ! **4**

jouabilité : Découper Roswell se fait de façon très naturelle. **5**

musique et son : Les bruitages de la dissection sont peu crédibles. **1**

originalité : On aurait préféré une aventure avec un autre Alien. **1**

présentation : L'enfance de la créature au milieu des siens. **5**

En résumé

L'un des meilleurs jeux PlayStation jamais réalisé, hormis l'absence de musiques de qualité. Une pièce de plus à verser au dossier prouvant l'existence des extra-terrestres. **5**

Bravo, c'est le crash, en plein dans le mille, dans la petite mare juste derrière la base militaire. Il ne reste plus qu'à rejoindre la salle de dissection.

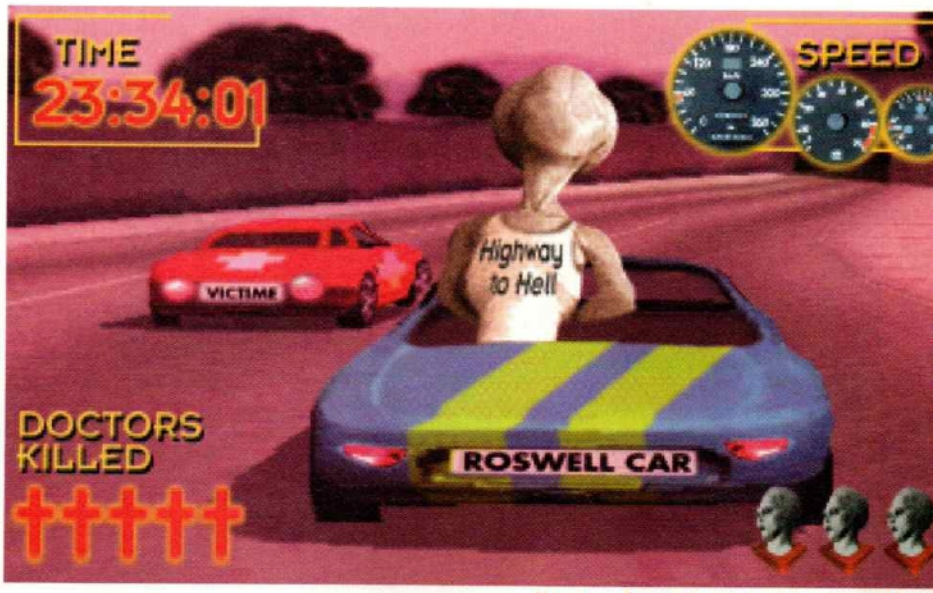
si vous vous écrabouillez sur une autre planète, vous ne serez pas découverte, et vous pourrirez à jamais dans l'oubli le plus total. Par contre, si vous choisissez la Terre, vous serez disséquée, on prendra des tas de photos de vous, les jeunes porteront des T-shirts à votre effigie et une cassette vidéo sur vous fera un tabac dans le monde entier. Vous serez riche et célèbre (et super découpée en rondelles).

Pas de bol, vous vous écrabouillez la gueule sur la Terre à l'heure de la pause déjeuner, du coup tous les gars du FBI, de la CIA, tous les types de la base militaire toute proche sont en train de s'empiffrer à la cantine. Personne n'a vu votre vaisseau s'écraser, personne ne vous a remarquée. Vous devrez entrer dans la base toute seule, et trouver votre chemin dans ce qui est, il faut bien le dire, un véritable labyrinthe, jusqu'à trouver la salle de dissection. Là, il faudra attendre patiemment que les médecins reviennent de la cantine pour affronter le boss de fin : le scalpel dans ta face.

Deux jeux en un (1 jeu + 1 jeu = 2 jeux)

Si vous décidez de jouer l'un des médecins de la base militaire plutôt que la créature de Roswell, le jeu devient alors totalement différent. Pratiquement deux jeux en un, une riche idée pour multiplier par deux (1 jeu + 1 jeu = 2 jeux) la durée de vie de Roswell 3D. En effet, imaginez que vous, par exemple, finissiez le jeu en incarnant la créature de Roswell (1 jeu), eh bien ce n'est pas fini : vous pouvez tout recommencer en incarnant un médecin de la base militaire et une aventure toute nouvelle s'offre à vous (1 autre jeu). Ce qui fait, comme qui dirait, deux jeux en un.

Mais si vous décidez de commencer en incarnant le médecin de la base (1 jeu), que vous terminez l'aventure, il vous reste encore la possibilité de jouer avec la créature de Roswell (1 autre jeu). Ce qui fait 2 jeux, 1 jeu + 1 jeu = 2 jeux. Peu importe l'ordre, et ça c'est vraiment génial.

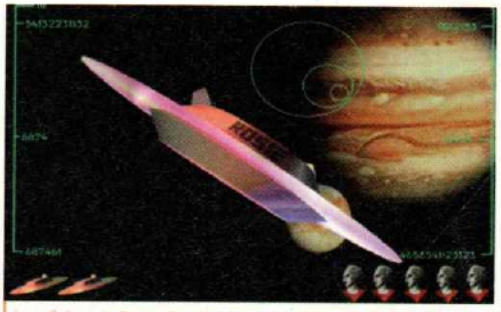


Si vous vous écrasez trop loin de la base militaire, il faudra la rejoindre en voiture. Sur la route, écrasez et tuez le plus de docteurs possible pour marquer des points.

Coupe, coupe ! Taille, taille !

Quand on incarne le médecin de la base militaire (nous avons vu ensemble, je vous le rappelle, que Roswell 3D offrait littéralement 2 jeux en 1, incroyable !) l'aventure débute dans la cantine. Vous devez manger un maximum de plats et boire des tonnes de verres de bière pour faire monter votre niveau d'énergie. Puis, quand la sonnerie de la cantine retentit, annonçant la fin de la pause, vous devez courir le plus rapidement possible jusqu'à la salle de dissection. Il faut arriver le premier pour avoir une chance de passer au tableau suivant, et cela dépend de l'énergie amassée dans la scène précédente. Si vous arrivez le premier, vous aurez la chance de DISSEQUER VOTRE PREMIER ALIEN, le rêve de n'importe quel médecin, c'est bien connu.

Choisissez le scalpel ou les ciseaux, le marteau ou la masse, utilisez divers appareils électriques pour torturer l'alien et lui apprendre à foutre les pieds sur notre belle planète, bref amusez-vous. Plus vous découpez de petits bouts d'aliens, plus vous marquez de points, et cela en un temps limité. Avoir une PlayStation et ne pas jouer à Roswell 3D, c'est un peu comme manger un sandwich sans pain. C'est fade.



La créature de Roswell a choisi son objectif, reste à bien viser pour se cracher copieusement et proprement.

Stage Bonus

Un stage bonus caché est soigneusement dissimulé dans cet excellent jeu. Il lance notre chère copine la créature de Roswell dans un match de foot acharné.

«Il bouge encore, alors je lui plante un scalpe dans l'bide...»

Net Yaroze

la révolution de Sony

ou comment devenir programmeur de jeux PlayStation

Non, le mot révolution n'est pas trop fort. Pour la première fois, un constructeur, Sony en l'occurence, s'apprête à mettre sur le marché une machine mettant le développement de jeux consoles à la portée de (presque) tous. Cela va-t-il changer le futur de nos jeux PlayStation?

La Net Yaroze est agréable à l'oeil, toute de noir vêtue. En plus, il est possible de faire tourner tous les jeux PlayStation sur la Net Yaroze, qu'importe le pays d'où ils proviennent : la Net Yaroze fait tourner du PAL aussi bien que du NTSC.

Par Vladimir Sebansky

La Net Yaroze s'adresse à ceux qui rêvent de créer des jeux PlayStation

Vous avez peut-être déjà noirci nombre de pages de cahiers avec des idées de jeux vidéo bien à vous. Des jeux qui n'existent pas à l'heure actuelle, des genres nouveaux ou des évolutions notables dans des styles déjà existants que vous avez imaginés. Vous souhaitez que des thèmes soient abordés pour la première fois par des jeux : vos nuits sont hantées par ce simulateur de combat d'ornithorynques dont vous rêvez, ce shoot'em up mettant en scène des carottes cyber-géantes, cette course de chaussons aux pommes aveugles ou ce Sim Marchand d'Glaces étonnant. Bref, vous êtes bourré de bonnes idées et de bonnes intentions pour développer des jeux sur PlayStation.

Jusqu'à aujourd'hui, programmer sur consoles, et sur PlayStation bien sûr, nécessitait des kits de développement extrêmement coûteux : plusieurs centaines de milliers de francs. Du coup, ce sport était réservé aux professionnels, à ceux qui avaient déjà un pied dans le milieu et pouvaient se permettre de tels investissements.

Le développement pour tous

Mais cela n'a pas toujours été le cas, sur ordinateurs du moins : c'est durant les années 80 que sont nés la plupart des concepts des jeux que nous connaissons aujourd'hui. C'était l'époque du ZX81, du Spectrum, de l'Oric 1, du Commodore 64, de l'Amstrad CPC et d'autres : il suffisait (financièrement en tout cas) d'avoir un ordinateur relativement peu coûteux pour se mettre à la programmation de jeux. On a vu fleurir toutes sortes de titres loufoques, originaux, toutes sortes d'expérimentations nées dans les caves ou les chambres de jeunes gens pleins d'idées. Un milieu dont sont issus la plupart des programmeurs européens ou ricains de jeux PlayStation d'aujourd'hui, qui ont fait leurs premières armes sur ces machines. C'est un peu cet esprit anarchique des années 80 que Sony veut faire revivre avec la Net Yaroze aujourd'hui : proposer le développement de jeux vidéos sur consoles à tout ceux que l'expérience programmation attire.

La Net Yaroze a été conçue par Ken Kutaragi, déjà concepteur de la PlayStation que nous connaissons. Au Japon, la machine est déjà disponible depuis mai 96 et depuis le 28 février, elle l'est ici, en Europe. Mais attention, la Net Yaroze n'étant pas un produit de grande consommation (je doute qu'un million de personnes en France décident de se mettre à la programmation sur consoles, ou alors je me fourvoie sur mes compatriotes depuis de nombreuses années), vous ne la trouverez pas dans les rayons des magasins de jeux vidéos classique ou dans les grandes surfaces. La Net Yaroze se commande donc directement en Angleterre. Voir notre encadré «Où trouver la Net Yaroze?» pour plus d'informations.

Où trouver la Net Yaroze?

Vous ne pourrez débarquer dans une grande surface avec votre jolie caddie gavé d'une pièce de 10 francs, et repartir avec la nouvelle machine de Sony. Il faut commander la Net Yaroze directement chez Sony Europe, en Angleterre.

Plusieurs moyens différents vous sont offerts :

- Vous envoyez un fax au +44 (0) 171 390 4324
- Ou une e-mail à ps_yaroze@interactive.sony.com
- Vous leur écrivez à

Yaroze Application
Sony Computer Entertainment Europe
Waverley House
7-12 Noel Street
London W1V 4HH UK.

Vous recevrez alors les informations complètes pour commander une Net Yaroze. Tenez-nous au courant de vos réalisations, ça nous intéresse tout plein.

Les documentations sont fournies à la fois sur papier ainsi que sur les CDs et on-line.

Maintenant, il ne vous manque plus que le talent...

Nos copains les Japonais

Ah, mince, c'est nos potes les Japonais. Chez eux, par là-bas, la Yaroze est disponible depuis mai 96, et environ 6 000 PlayStations noires ont été vendues. Ce qui peut paraître très peu pour une console classique, s'avère être plutôt pas mal pour une machine qui n'est destinée qu'aux programmeurs ou aux apprentis programmeurs.
Tous les jeux dont vous voyez des photos dans cet article sont des créations Net Yaroze. On trouve tout un tas de jeux bizarres, en 3D souvent, puisque la PlayStation sait manipuler la 3D les doigts dans le nez, des jeux de combat, des shoot'em up classiques, des bouts de RPGs et nombre de jeux de réflexion émules de Tetris. Evidemment, si nous comparons ces jeux aux jeux du commerce, ils ne tiennent pas la route. Mais l'intérêt de la Net Yaroze n'est pas de concurrencer le circuit classique des jeux PlayStation. C'est beaucoup plus une plate-forme de lancement pour les apprentis programmeurs. D'ailleurs, on prétend que Sony Japon aurait déjà engagé plusieurs programmeurs au vu et fait de ce qu'ils avaient réalisé sur Net Yaroze.
C'est votre tour maintenant.

La console noire

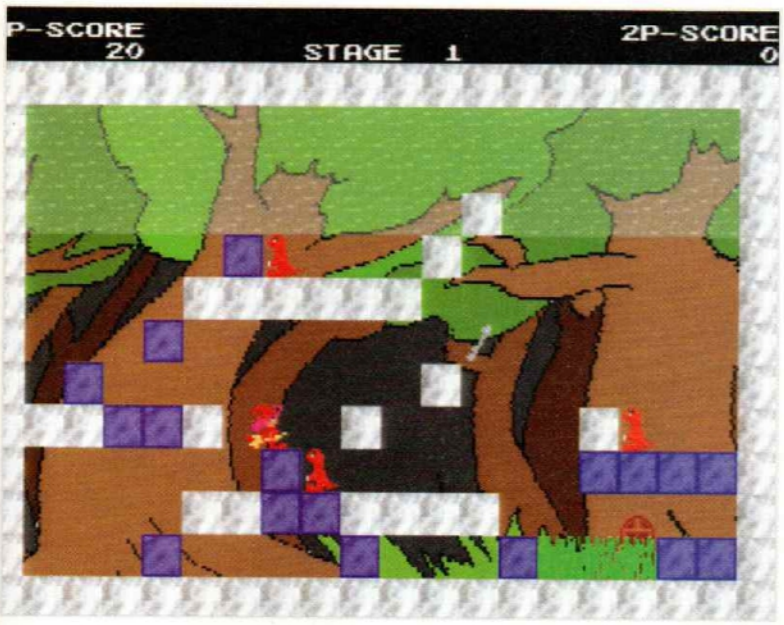
Mais comment se présente cette fameuse Net Yaroze? Tout d'abord, tous les heureux possesseurs de PlayStation que nous sommes seront mortellement jaloux du look choisi par Sony pour la Net Yaroze. La machine est en effet toute noire, du boîtier aux joypads en passant par les cordons : elle est superbe. Hormis ce joli habillage, au premier abord la Net Yaroze est très semblable à une PlayStation classique. Il faut y regarder de plus près pour voir les subtiles différences.
Un cordon (fourni) permet en effet de raccorder la Net Yaroze à un ordinateur compatible PC ou Macintosh. C'est sur votre ordinateur que vous programmez, grâce aux CDs fournis avec la Net Yaroze, qui contiennent tout ce qu'il vous faut. Vous pourrez compiler votre programme et l'exécuter dans la mémoire de la Net Yaroze qui réagit alors comme une PlayStation classique. Bien sûr, il faut connaître le langage C. Les CDs fournis avec la machine contiennent donc un compilateur C, un débuggueur et toutes sortes d'utilitaires pour convertir images, modèles 3D, et sons divers aux formats de la PlayStation. Et bien sûr, les CDs fournis avec la Net Yaroze comprennent les librairies en C permettant de se lancer dans le développement. Ce sont les mêmes librairies, à très peu de chose près, que celles fournies par Sony aux professionnels engagés dans de coûteux programmes de développement. Ne vous manque plus que l'assiduité, l'expérience et le talent (bon, ça fait beaucoup je vous l'accorde).

A armes égales... ou presque

Les librairies sont tout de même un peu différentes de celles fournies aux professionnels. Ainsi, vous ne pourrez, avec vos propres programmes Net Yaroze, accéder au lecteur CD-Rom de la machine. Pas de vidéo, pas de musique CD, ni de chargement de données pendant l'exécution de votre programme. Tout cela signifie que vous ne pourrez graver vos propres CDs, par exemple, avec vos créations Net Yaroze, pour les refiler à vos potes qui possèdent des PlayStations.
Quel est l'intérêt, alors, me direz-vous ? Il y en a plusieurs. Tout d'abord, vous

La Net Yaroze n'a de sens que si on la connecte à un ordinateur, Macintosh ou PC.

La Net Yaroze que vous achetez est strictement personnelle. Une memory-card spéciale sert de protection d'accès.



pouvez échanger vos créations avec d'autres membres de la communauté Net Yaroze, car c'est bien une communauté de programmeurs qui s'entraident que Sony veut installer avec sa nouvelle machine. En achetant une Net Yaroze vous recevez aussi un droit d'accès à un serveur Web privé, réservé aux possesseurs de Net Yaroze. Vous comprenez maintenant pourquoi la Yaroze s'appelle Net Yaroze par chez nous.

Trois serveurs de ce type sont en service dans le monde : un au Japon, un aux States, et un en Europe. Les apprentis programmeurs, en se connectant, pourront échanger points de vue, astuces et poser toutes les questions techniques qui leur passeront par la tête. Des programmeurs spécialement engagés par Sony s'occuperont de l'assistance auprès des utilisateurs de Yaroze. Ces serveurs Web sont aussi l'occasion de rencontrer des programmeurs Net Yaroze disséminés aux quatre coins de la planète. Ainsi, il est envisageable de voir des équipes se monter pour la réalisation d'un même projet sans que les différents protagonistes habitent la même ville, ou même le même pays. Ça aussi, c'est assez trippant.

Les CDs fournis avec la Net Yaroze contiennent tout ce qu'il faut pour se lancer dans le monde de la programmation sur PlayStation. Y compris des exemples commentés en tous genres.

Programmeurs all over the world

Les serveurs sont également des bases de données pour tout ce qui concerne la Net Yaroze, et Sony y publiera de nombreux articles concernant des domaines précis de programmation. On y trouve déjà tout un cours sur la programmation 3D, un des points fort de la PlayStation.

Echanger ses programmes avec d'autres utilisateurs n'est pas le seul intérêt de la bécane. Il faut surtout voir la Net Yaroze comme un tremplin idéal pour mettre un pied dans le monde du développement de jeux, et celui du développement de jeux PlayStation en particulier. Si vous êtes capable de faire des prouesses sur Yaroze, vous n'aurez pas beaucoup de mal à passer aux développement de jeux PlayStation, destinés à la commercialisation. Forcément, du coup, vous êtes très intéressants pour les éditeurs. Voilà un moyen idéal pour leur présenter votre oeuvre, et dealer un magnifique contrat pour continuer la création du jeu jusqu'au bout. Rappelons que tout ceci n'était pas envisageable avant la Net Yaroze.

Des limitations stimulantes

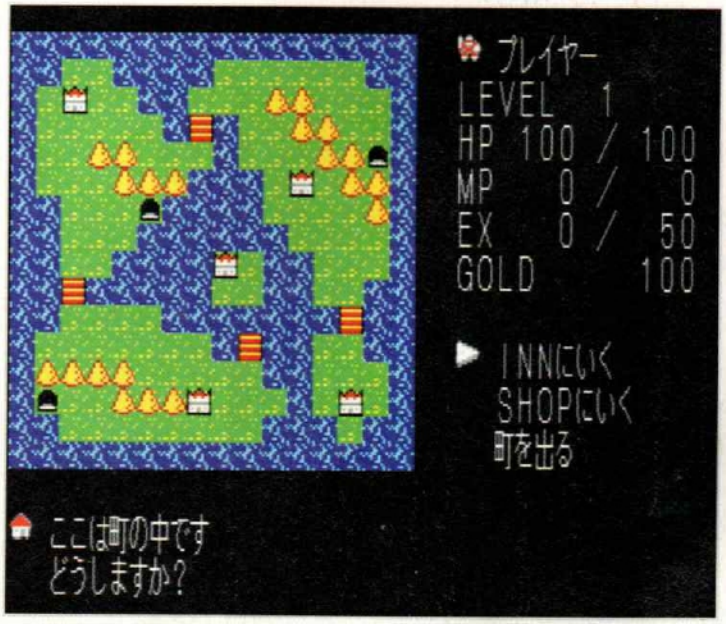
A cause des limitations imposées à la machine, les programmeurs Net Yaroze seront obligés de se concentrer essentiellement sur l'intérêt du jeu, le gameplay, l'originalité. En effet, l'obligation de tout faire tourner dans la mémoire de la console (sans pouvoir accéder au lecteur de CD-Rom) peut se transformer en superbe avantage : impossible de brouiller les pistes en balançant des tonnes de séquences cinématiques. D'autant qu'il est tout de même possible de faire des softs étonnants avec les 3.5 Mb de Ram de la PlayStation : pour preuve, un jeu comme Ridge Racer tient entièrement dans la mémoire de la machine (si on ne compte pas les musiques qui sont lues à partir du CD).

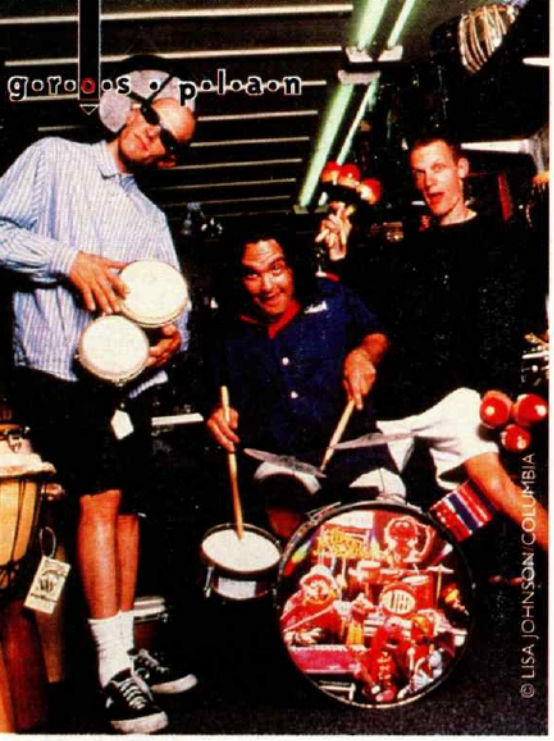
Le prix de l'innovation

On peut alors se prendre à rêver que les concepts révolutionnaires de demain, les jeux qui nous rendront fous, auront été élaborés à la base par un utilisateur de Net Yaroze. Plutôt que de n'avoir que des jeux créés toujours par les mêmes équipes qui tournent en rond depuis des années et ne nous offrent rien de bien révolutionnaire, la Net Yaroze apportera peut-être ce qu'il faut de sang neuf et d'idées novatrices dans ce milieu.

Allez, je vous avais gardé la dernière surprise pour la fin, le prix de la machine. La Net Yaroze est, en effet, vendue à très faible prix : 549 livres sterling (soit moins de 4400 francs). Evidemment, cela peut paraître beaucoup pour une console de jeux, mais la Net Yaroze est bien plus que ça, cette machine nous ouvre les portes d'un monde jusque-là extrêmement fermé.

Développer un Ridge Racer sur Yaroze C'est possible !





© LISA JOHNSON/COLUMBIA

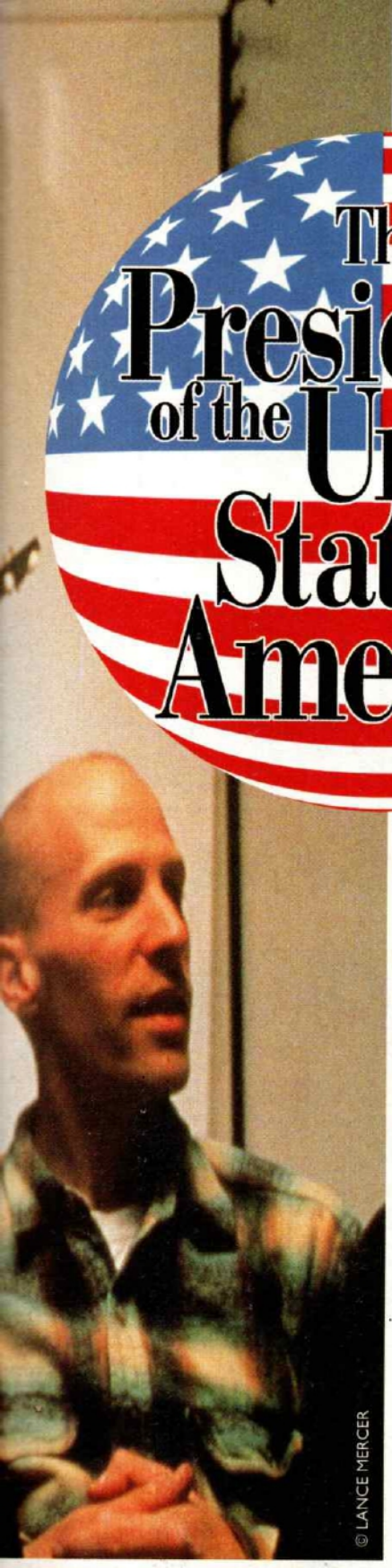
© LISA JOHNSON/COLUMBIA

© COLUMBIA

The Presidents of the United States of America

Rencontrer un président des Etats-Unis est un privilège, c'est certain. Mais alors, comment définir la chance que nous avons eu d'en interviewer trois ? Et d'un coup d'un seul, en plus.

PROPOS RECUEILLIS PAR VLADIMIR SEBANSKY



© LANCE MERCER

C'est au lendemain d'un concert un peu particulier, dans la patinoire de Paris-Bercy, devant un public dûment chaussé de patins à glace, que PlayStation Magazine a eu l'opportunité de rencontrer les Presidents of the United States of America. Jeunes américains turbulents et bruyants, tout droit venus de Seattle, déjà auteurs de deux albums excellents dont le bien nommé "II", sorti il y a quelques mois. Voici donc Chris (chant et guitare... à deux cordes), Dave (basse... à trois cordes) et Jason (batterie : cymballes, caisses et fûts). Quant à vous, vous pouvez d'ores et déjà les retrouver sur notre nouveau CD de démos... A vous de jouer !

Chris : Nous avions déjà joué dans des patinoires auparavant, mais la glace avait toujours été enlevée. On a eu quelques problèmes de son hier, surtout pour s'entendre les uns les autres, mais je crois que finalement, c'était un bon show.

Peu de temps s'est écoulé entre la sortie du premier album et celle du second. Vous vous êtes dépêchés pour revenir en France au plus vite?

Chris : Oui, oui, pour le vin... Les chansons étaient terminées, on a donc accéléré les choses pour que notre créativité continue à couler. C'est parfois frustrant de bosser dans le business de la musique, il arrive souvent qu'un album soit enregistré avant que le groupe n'en ait vraiment envie. Nous n'avons pas ce problème : on pourrait faire un album tous les six mois.

Vous avez parlé français plusieurs fois durant le concert d'hier, et, plus étonnant, vous avez enregistré en single une reprise de "Ça plane pour moi" de Plastic Bertrand. Quelque chose vous lie à la France (et à la Belgique)?

Dave : Chris parle un peu le français...

Chris : Ce n'est qu'un moyen supplémentaire de communiquer avec le public. Si nous pouvions parler allemand quand on joue en Allemagne, on leur chanterait sûrement une chanson en Allemand. Pour capter l'attention du public. "Ça plane pour moi" était un gros tube à la fin des années 70 à Seattle. Nous connaissions donc la chanson.

Vous avez également repris une chanson des Buggles pendant le concert d'hier...

Chris : C'est à cause des tarés du premier rang, ils n'ont pas arrêté de réclamer cette chanson, "Video killed the radio stars".

Pourquoi ce nom des Presidents of the United States? J'ai entendu dire qu'il avait été choisi au cours d'un concert où vous vous inventiez un nom stupide avant chaque chanson, et que celui-ci avait beaucoup plu à la foule.

Chris : Il n'y avait pas vraiment foule, en fait. C'était une fête hippie, avec tout plein de hippies défoncés, et quinze d'entre eux ont aimé ce nom. Ce nom nous fait rire. Et puis, on trouvait intéressant que quelqu'un qui ne connaît pas le groupe, en entendant notre nom, se dise peut-être que nous sommes différents, ou unique d'une certaine façon.

Jason : A cause de notre nom, on nous a demandé à plusieurs reprises de jouer pour des partis politiques aux States. Nous avions déjà joué pour une soirée du parti démocrate, mais pour les dernières élections, nous avons refusé. On nous

© LISA JOHNSON/COLUMBIA

> *"J'aime tous les jeux qui vont vite ou ceux où l'on tire partout"*

demandait uniquement à cause de notre nom. Nous ne sommes pas un groupe politisé, mais un groupe de rock. La politique ne fait pas partie des messages que nous essayons de faire passer, notre message ne parle que de joie et d'amusement.

Chris : Si on s'appelait les Flans au Chocolat, on serait contactés pour jouer dans les boulangeries.

Jason : Peut-être même pour l'Association nationale des boulangers.

Sur le deuxième album, beaucoup de chansons parle de la campagne. Vous habitez toujours à Seattle?

Chris : Nous vivons dans des voitures, des hôtels...

Dave : ... des halls d'aéroport, sur des scènes de concert...

Jason : En Australie, en Allemagne, en France...

Dave : Mais la campagne et les environs de Seattle, dans l'état de Washington, comptent beaucoup pour nous, en effet. C'est merveilleux si cela passe à travers nos chansons, c'est le but.

Vous parlez également beaucoup de la jeunesse et de l'enfance dans vos chansons. Qu'est-ce qui vous inspire dans cette jeunesse?

Chris : La créativité et l'imagination. L'enfance est une période où l'on n'a pas vraiment besoin d'explications. Les choses sont juste fascinantes ou pas. Peu importe pourquoi. On est juste intéressé ou pas intéressé. C'est une bonne réaction, à mon avis, à avoir face aux événements.

Dave : Nous avons de la chance, nous avons grandi avant MTV et les jeux vidéo, toutes ces merdes devant lesquelles les gosses d'aujourd'hui passent tout leur temps.

Chris : Ouais, on jouait juste avec des pavés et des pierres, nous.

Jason : Pendant notre dernière tournée autour des Etats-Unis, j'ai emmené ma PlayStation. Et on n'a pas arrêté de jouer à Doom dans le bus qui nous trimbalait. Mais Dave refusait, il disait qu'on pourrissait nos cerveaux, à jouer avec ces conneries. On a joué pendant deux semaines, et un jour, dans notre dos, Dave s'est mis à jouer à Doom. On l'a retrouvé deux jours après toujours accroché à la console.

Qu'est-ce qui vous a plu, dans Doom?

Dave : Ce que je préfère c'est le point de vue adopté, qu'on soit vraiment dans le jeu, en 3D. J'aime bien qu'on ne voit pas le personnage, qu'on puisse vraiment se projeter dans l'action.

Chris : J'ai joué à Crash Bandicoot pour la première fois hier soir, j'ai adoré.

Dave : J'aime tous les jeux qui vont vite ou ceux où l'on tire partout.

Vous seriez intéressé par l'enregistrement de vos musiques pour un jeu vidéo?

Chris : Je ne sais pas si notre musique serait vraiment adaptée...

Dave : Si, de la musique instrumentale, sans les paroles !

Jason : S'ils payent, on joue !

Chris : Il y a de plus en plus de domaines où l'on peut faire passer la musique maintenant. Et de plus en plus chaque année. La télé, les jeux vidéo... Tout se regroupe en une seule grande chose. D'autres moyens de faire écouter sa musique.

Dave : Mais la scène reste notre terrain de prédilection, c'est ce qui a fait que nous sommes arrivés là, ensemble, aujourd'hui.

© COLUMBIA

Vous refusez toujours de mettre toutes les cordes à vos instruments?

Dave : J'ai joué d'une guitare avec six cordes au dernier concert. L'instrument n'est pas vraiment important, ce ne sont que des outils. C'est ce qu'on en fait sortir qui compte. Et puis avoir de trop belles guitares est plutôt dangereux. On les casse, on se les fait voler, je les pète sur scène quand je m'énerve...

Chris : On nous a piqué toutes nos guitares, une fois, à Denver. Mais elles n'avaient de valeur que sentimentale.

Dave : J'avais ma vieille guitare à 250 francs dans le tas, celle que j'avais utilisé pour l'enregistrement de mon premier disque.

Dave : Si vous allez à Denver, gardez bien votre guitare sur vous. Radiohead s'est également fait tout piquer là-bas.

Il y a peut-être un Hard-Rock Café à Denver, avec toutes ces guitares accrochées aux murs.

Dave : J'imagine toujours la tête des voleurs quand ils se sont aperçus qu'ils m'avaient piqué une guitare à 250 balles avec trois cordes seulement.

Chris : Ils l'ont probablement balancée quelque part ! Elle est recouverte de boue aujourd'hui.

Vous vous sentez proches de la scène de Seattle, qui s'est retrouvé sous le feu des projecteurs à cause de Nirvana...

Jason : Je joue dans des groupes à Seattle depuis l'âge de 15 ans, on se sent donc forcément proche de la scène musicale de la ville, c'est sûr...

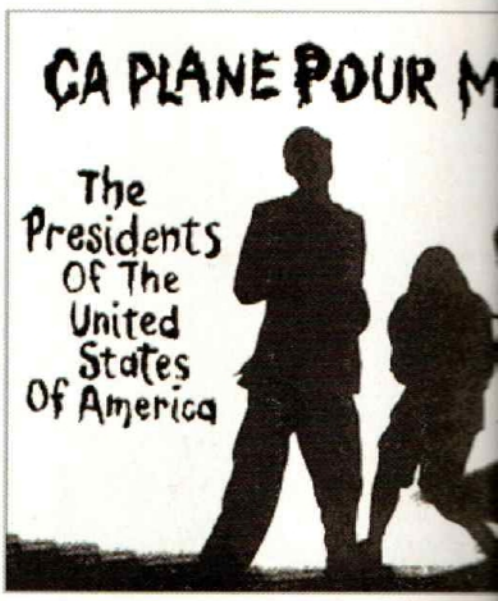
Dave : Il a inventé le grunge !

Jason : Ouais, je touche 50 centimes à chaque fois qu'on prononce ce mot.

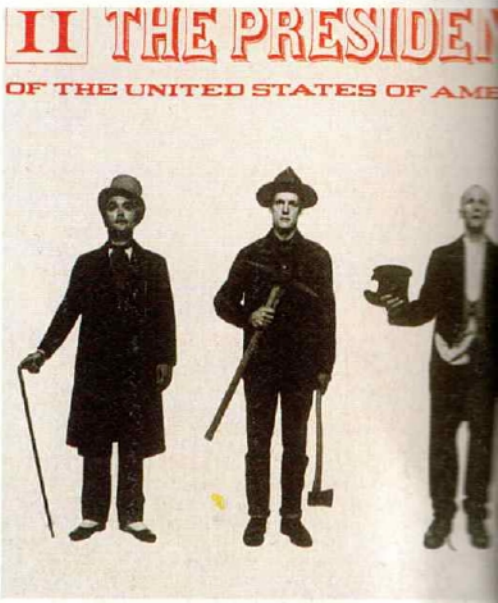
Chris : Grunge, grunge, grunge, grunge, grunge, grunge.

Dave : Tu me dois un dollar !

Jason : Si on devait être apparenté à un style, ce ne serait sûrement pas celui qui est connu en ce moment comme provenant de Seattle. On se sent pas proche de Mudhoney, Pearl Jam, Soundgarden, Nirvana, qui sont supposés sonner tous pareil. On est plus proche d'un style de Seattle plus ancien, plus délirant et amusant. C'est important de savoir qu'il y a toujours eu beaucoup de groupes à Seattle, qui ont fait toutes sortes de musiques différentes. Venez faire un tour, sortez tous les soirs pour voir un groupe différent à chaque fois, et vous verrez.



© COLUMBIA



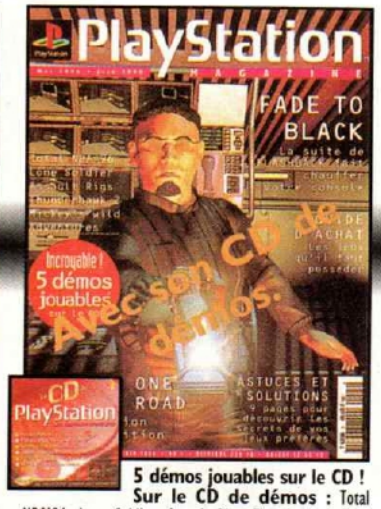
© COLUMBIA

Le dernier album des Presidents s'intitule "II". Ou "2", si vous préférez. [illegible] c'est leur deuxième album, il pouvait pas l'apeller "XXIV", [illegible]

Complétez votre collection

Making of : Fade to Black, Krazy Ivan, Jack is Back, Total NBA'96, Adidas Power Soccer...
Castings : DBZ, G-Police, le CAP...
Travellings : Doom, Mortal Kombat 3, Tekken, Loaded, Worms, Twisted Metal, View Point, Power Serve...
Gros Plan : William Gibson.
Versions Longues : TohShinDen, NBA Jam T.E., Mortal Kombat, Ace Combat, Ridge Racer, Destruction Derby, Jumping Flash...

Exclusif : Magic Carpet!
Sur le CD de démos : Ridge Racer, Mortal Kombat 3, Hi-Octane, Evolva.
Making of : Adidas Power Soccer.
Castings : Chronicle of the Sword, The Need For Speed, Formula One, Alien Trilogy, Barb Wire...
Travellings : TohShinDen 2, Total NBA'96, Ridge Racer Revolution, Descent, Road Rash, Myst...
Gros Plan : Menelik.
Versions Longues : Tekken 2 : tous les coups, Doom, Rayman, Wrestlemania, ViewPoint...



5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
Making of : Fade To Black, Formula One.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
Gros Plan : Smaïn.
Versions Longues : Myst la soluce, Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter α...

4 démos sur le CD !
Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling démo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

Exclusif: TEKKEN 2 jouable sur le CD de démos !
Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Sur le CD de démos : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clip vidéo).
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : NTM (groupe Nique Ta Mère)
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descent...

4 démos jouables + un guide d'achat de 16 pages
Sur le CD de démos : Crash Bandicoot (jouable), Superonic Racers (jouable), Formula One (jouable), Die Hard Trilogy (jouable).
Making of : Porsche Challenge.
Castings : Wild 9's, Tobal N°1, Command & Conquer...
Travellings : Tomb Raider, Crash Bandicoot, Chevaliers de Baphomet, Destruction Derby 2...
Gros Plan : Les 3T
Versions Longues : Tekken 2 les coups (suite et fin), Fade to Black, Time Commando, Resident

CD N°6

5 démos jouables + la démo exclusive de Porsche Challenge : Pandemonium (jouable), Tomb Raider (jouable), Lomax (jouable), 2 Extreme (jouable) et Reloaded (jouable).
Making of : Odd World.
Castings : Tekken 3, Street Fighter 3, Moto Racer, NBA in the Zone 2, Micro Machines V3...
Travellings : Tobal N°1, Fifa'97, Legacy of Kain...
Interviews : Les 3T, Thierry Gilardi, Vanessa Demouy et Moebius.
Versions Longues : X2, The Need for Speed, Lomax, Blam MachineHead, DD2, Pandemonium...

Un numéro 100% solutions et astuces : Les solutions de Tomb Raider, Resident Evil, Crash Bandicoot...
Les guides de jeu de Sim City 2000 et Command and Conquer.
Et toutes les astuces de Street Racer, Fade to Black, Formula 1, Pandemonium, Firo and Klawd, NBA Jam Extreme, Rise of the Robots 2, Dragon Ball Z 22, Street Fighter Alpha 2, Mortal Kombat Trilogy...

Pour recevoir chez vous les numéros de PlayStation Magazine présentés ci-contre, rien de plus facile. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 56 francs (49 francs + 7 francs de frais de port) pour les numéro 2 et 3 ou de 42 francs (35 francs + 7 francs de frais de port) pour le numéro 1 à l'ordre de PlayStation Magazine, en précisant le ou les numéros que vous désirez commander.
L'adresse pour envoyer tout ça :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
.....
.....

☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°7

☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°6 ☐ HS

Dur dur de trouver de nouvelles astuces inédites après vous avoir concocté un somptueux et volumineux hors-série spécial astuces ! Mais fidèles à notre réputation, nous nous sommes décarcassés (comme Ducros !) pour vous dégoter les toutes dernières nouveautés en matière de cheats, du coup vous ne pourrez pas rester de marbre face aux premiers codes pour Dark Forces et Rebel Assault 2. Mais le meilleur est encore à venir ! Sur ce, bon jeu !

Firo and Klawd

Mettez-vous d'abord sur "Option" de l'écran principal puis faites R2, R1, L1, L2. Sélectionnez ensuite le menu des Options. Une fois à l'intérieur, vous verrez qu'une nouvelle icône sera apparue, elle s'intitule "TRICHE".

Sélectionnez "TRICHE".

Choisissez "Single Level" puis entrez les codes donnés selon votre choix.

Code des niveaux

Back Alleys :	MOOMIN
Back Street :	MOONPIG
Back Street B :	MOONPIGEON
Back Roofs :	SNUFFKIN
Main Street :	LITTLE MI
Main Street B :	LITTLE MO
Vinnie's Scrap Yard :	SOUP DRAGON
Vinnie's Scrap Yard B :	SUPER DRAGON
ICU Chemical Plant :	HEMULEN
Pier 13 Docks :	CHARLTON
Johnnie's Warehouse :	TROLLKIN
Central Park :	SNORK
Central Ice Rink :	IRON CHICKEN
Subway on Main :	MAMOOLA
Subway on Main B :	MOMOOLA
Station on 6th :	KAPYBARA
Station on 6th B :	CAPYBARA
The Boss's Mansion :	BODGER
B'n'R's Building Site :	SLINKY
Beers Bar :	CORBRILLION
Pasta La Vista :	CROBATRON

Les codes pour la Full Motion Vidéo

Full Introduction Story :	DOG
ISL Logo :	CAT
First section before ending :	ELEPHANT
The End :	GIRAFFE
Sexy Cat Boss :	BISON
Violent Stage Set :	BEAR
Musical Ending :	GORILLA
The Alien Blob :	MONKEY
Scooby Heads Ending :	ORANGUTAN
At Police Precint Which Way ? :	LION
Jump into car :	TIGER
Where did parcel come from ? :	LEOPARD
Where were you taking it ? :	LAMA
Beers, Louie dies, Huggy runs :	PIG
Beers, Huggy dies, Louie clue :	COW
Huggy caught bockalley 2 park :	SHEEP
Huggy bokroofs 2 mansion :	OSTRICH
Walrus says rink 2 docks :	APE
Walrus says rink 2 chemical :	SQUIRREL
Walrus says rink 2 mansion :	MOLE
Bear warehouse 2 bsite :	OTTER
Bear warehouse 2 scrap yard :	KANGAROO
Knocked out in warehouse :	DINGO
Possible crush in scrapyard :	KOALA
Thrown from moving car :	ARMADILLO
Boar bsite 2 scrap yard :	CHEETAH
Boar bsite 2 mansion :	PUMA
Boar bsite 2 bckaileys :	HEDGEHOG
Vinnie scrapyard 2 park :	JAGUAR
Vinnie scrapyard 2 mansion :	CAMEL
Vinnie, cabin scrap 2 mansion :	RHINOCEROS
Vinnie, cabin scrap 2 bsite :	HIPPOPOTAMUS
Scrapyard 2 subway :	DEER
Subway scrapyard :	RABBIT
Henry chemical 2 docks :	HARE
Henry chemical 2 bsite :	FOX

Tomb raider

Sélection des niveaux

Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select pour faire apparaître le menu des inventaires. Ensuite faites L2, R2, △ L1, L1, ◎ R2, L2. Il suffira ensuite de presser le bouton Select pour progresser dans un niveau supérieur.

Faites la manip' sur cet écran.

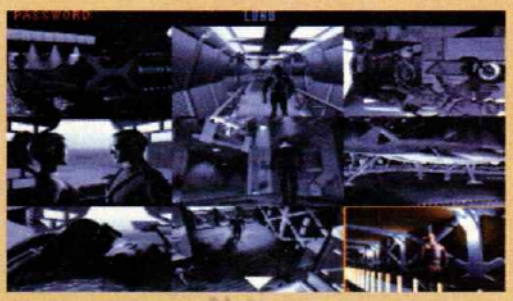
Pressez Select pour finir le niveau commencé.

Cyberia

Sélection des stages

Entrez "NEMROSIM".

Entrez "NEMROSIM" comme nom puis commencez une partie. Faites Pause puis sélectionnez l'option "Load". Un écran apparaîtra et vous offrira la possibilité de choisir votre niveau.



Voici le menu de sélection des niveaux.

Command an Conquer

Les codes avec le GDI

OX8Y9IWLT
C9ROF2AD0
OXL3NYNNO
CAE9FWNKD
OX3CS3D4G
C9RTUKYVS
OXPX5QCA4
XKVO5EI27
03PRQTNQ1
WJNH226QF
EKKEZ7Q71
GTJTXJZA2
457ED7G0U

Les codes avec le Nod

ES1UTV34C
W15DASRS8
QHINGYACU
8PHJVETP8
GTJKWOJDK
8743L1RBM
W15Q2D2J5D
OX3CT0MRM
Z3ASZOPS6
A83XQS3BM
DA9BS9FUP

Pour jouer en "Opération survie"

Pour avoir de nouvelles missions, entrez : COVERTOPS. "Opération survie" apparaîtra alors sur l'écran principal. Ce code fonctionne pour les deux camps.

Revenez sur l'écran principal.

ebel Assault 2

Choix de la difficulté

Easy level

Entrez dans le menu des Passwords : ✕ ○ ✕ ○ ✕ △

Medium level

Entrez dans le menu des Passwords : ✕ □ △ △ ✕ △

Hard level

Entrez dans le menu des Passwords : ✕ ○ □ △ ✕ △

Contra L.O.W

Attention, toutes les astuces sont à faire sur cet écran !

Continues infinis

Faites sur l'écran-titre L2, R2, L1, R1, ◄►►◄

Le décompte des continues se fera de façon négative.

Movie Player

Faites sur l'écran-titre L2, L1, R1, R2, ▲◄▼►

Bamboo Arcade

Faites sur l'écran-titre R2, R1, ►◄L1, L2.

Bamboo Gyruss

Faites sur l'écran-titre L2, L1, ◄►R1, R2.

SFX Browser

Faites sur l'écran-titre R2, R1, L1, L2, ▲►▼◄

Wipeout 2097

Code ultime !

Ce mot de passe vous offrira le Phantom Racing Class, l'extra Piranha Craft, et les deux pistes cachées, Vostok Island et Spilskinanke. Entrez le code suivant dans l'écran des Passwords :

Black Dawn

Attention, ces manipulations sont à effectuer durant le jeu après avoir enclenché la Pause.

Pour se remettre du fuel et de l'armor

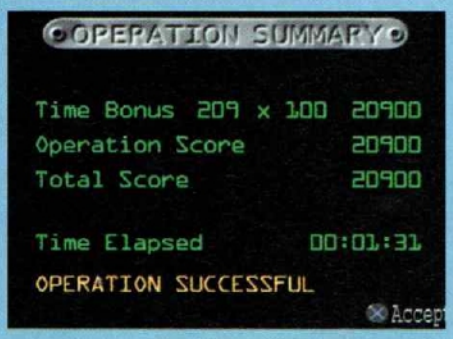
Pressez Select, L2, Select, R2, △△△○

Pause parfaite

Pressez Select, L2, Select, R2, ↓ R1, R2. Cette option vous permettra de garder votre écran de jeu sans faire apparaître le menu de la Pause.

Pour sauter les niveaux

Pressez Select, L2, Select, R2, △△△↓↓↓



Legacy Of Kain

Attention ! Tous les codes sont à entrer dans le menu de la Pause.

Pour se remettre du sang à n'importe quel moment

Pendant le jeu faites Pause en pressant sur le bouton Start, puis faites lentement ↑→□○↑↓→←
Revenez ensuite au jeu et vous verrez votre barre de vie remonter.

Pour se remettre de la magie

Pendant le jeu faites Pause en pressant sur le bouton Start, puis faites lentement →→□○↑↓→←
Revenez ensuite au jeu et vous verrez votre barre de magie remonter.

Pour voir toutes les démos

Pendant le jeu faites Pause en pressant sur le bouton Start, puis faites lentement ←→□○↑↓→←
Revenez au jeu puis pressez sur le bouton Select. Sélectionnez l'option "Dark Diary", il suffira alors de faire → ou ↑ our sélectionner sa démo.

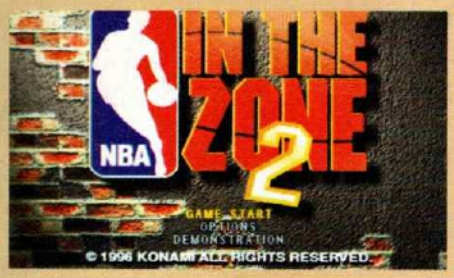
Sélectionnez "Dark Diary".

Faites ← ou → pour choisir votre démo.

NBA In The Zone 2

Pour jouer avec l'équipe des All Stars

Sur l'écran-titre du jeu, mettez le curseur sur "Game Start" puis pressez simultanément sur les boutons R2+L1+Select+Start. Ensuite commencez une partie, vous verrez que "Eastern" ainsi que "Western" seront apparus.



Faites les manipulations sur cet écran.

"Eastern" est apparu.

Dark Forces

Codes des niveaux

Mission 4 : 885BVHMCQ8
Mission 5 : !32ZNJQHT3
Mission 6 : GV8KF!G6KL
Mission 7 : 3X8MJ47R3X
Mission 8 : LMZRK4!R3D
Mission 9 : BR2WYK2CQJ
Mission 10 : 00GBNLJ4G0
Mission 11 : T2GDTJG5JT
Mission 12 : H2DCTKH40S
Mission 13 : PPYRQP58LD
Mission 14 : RT2W121V7J

Entrez ces codes dans le menu des Passwords.

Pour sélectionner les niveaux

Entrez ce code dans le menu des Passwords : P3NDLDQNY2.

Un menu vous donnera la possibilité de choisir votre stage.

Soviet strike

Pour être invincible

Entrez dans le menu des Passwords le code suivant : ELVISLIVES

The King of Fighter'95

Pour jouer avec les mêmes persos

Prenez le mode "Team" puis une fois sur l'écran de sélection des personnages, choisissez "Yes". Une fois cela fait, maintenez le bouton Start enfoncé et faites ↑+○↓+△←+✕→+□↑+○ Ensuite mettez votre curseur sur le personnage que vous désirez prendre, vous remarquerez qu'il suffira de replacer le curseur sur le même personnage pour pouvoir le resélectionner. Bonjour l'armée des clones !

Choisissez "Yes".

Maintenez le bouton Start enfoncé et faites ↑+○↓+△←+✕→+□↑+○

Pour jouer avec les Boss (Rugal et Kusanagi)

Choisissez l'option "Team Play", ensuite une fois arrivé à l'écran de sélection des personnages, validez "Yes". Une fois que le curseur du choix des combattants est apparu, maintenez enfoncé le bouton Start et faites la manipulation suivante : ↑+○→+□←+✕↓+△ Si tout roule, les deux boss seront de la partie.

Choisissez "Team Play".

Répondez "Yes".

Voici les Boss !

Dragon Ball Z timate Battle 22

DBZ UB22 est un jeu de baston. Eh oui. Et qui dit jeu de baston, dit des boss. Mais qu'est-ce que c'est un boss? Grande question ! Ce sont les balèzes qui vous attendent à la fin du jeu... vous le saviez déjà? Bon, bah je me tais et je vous file les coups de ces boss, que vous pouvez jouer en faisant la manip suivante sur l'écran titre: ↓ △ ↓ ✕ ← L1, → R1 Comme promis dans le numéro Hors Série PlayStation du mois de janvier...

P'TIT SON GOKOU

Jouons à pierre, ciseaux, caillou !
- Caillasse : ← → + □
- Papelard : ← → + ○
- Cisals : ← → + ✕

Eight Handed Strike : ← ↙ ↓ ↘ → + □
Prends mon baton dans la tronche : ← (Corps à corps), → + □
Propulsion par fire ball : ↑ → ↓ + □
Kaaméééhaaa-mééhaaa : ← ↙ ↓ ↘ → + ○
Suuupeeer Kaaméééhaaa-mééhaaa : → ↘ ↓ ↙ ← → + ○
Fatalité : ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + □

HERCULE.

Je joue au baseball : ✕
Rolling Attack : ← ↙ ↓ + □
Forward Charge : ↓ ↘ → + □
Diving Jabs : ↓ ↙ ← + □
La danse des héros : → ↘ ↓ ↙ ← → + □
Dynamite Kick : ↓ ↘ → + ✕
Grenade : ○
Cannon : ← ↙ ↓ ↘ → + ○
Massive Missile : ↓ ↙ ← → + ○
Oh, bah ! Raté, tiens : ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ○
Fatalité : → ↗ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + □

MEGA SON GOKU (3e TRANSFORMATION)

Dash Punch : ↓ ↘ → + □
Coup de pied fondant : ↑ → ↓ + ✕
Le pro de l'accrobatie : ↓ ↙ ← → + ✕
De mieux en mieux : ↓ ↘ → ← + ✕
Pire qu'aux JO d'Atlanta : ← ↙ ↓ ↘ → + ✕
Saiya 3 Attack : → ↘ ↓ ↙ ← + □ (Corps à corps)
Invisible Fireball : ← (Maintenir), → + ○
Kaaméééhaaa-mééhaaa : ← ↙ ↓ ↘ → + ○
Super Kaaméééhaaa-mééhaaa : ↓ ↙ ← → + ○
Super Kaaméééhaaa-mééhaaa (version c'est moi qui le fait le mieux) : → ↘ ↓ ↙ ← → + ○
Fatalité : ← → ↓ ↑ + □

GOGETA (COMBINED SON GOKOU AND VEGETA)

CannonBall Attack : ← ↙ ↓ ↘ → + □
Spinning Drop Kick : → ← → + ✕
Coup de pied descendant : ↑ → ↓ + ✕
Forward Kick : ↓ ↙ ← + ✕ (Corps à corps)
Téléportation : (en fonçant avec R1/L1), □
Avec un truc en plus : (en fonçant avec R1/L1), ○
Avec un truc différent en plus : (en fonçant avec R1/L1), ✕
L'haleine-invisible-qui-sent-mauvais : ← (Maintenir), → + ○
Boule d'énergie lente : ↓ (Maintenir), ↑ + ○
Combined Energy Ball (Ultra Super Doughnut) : ← ↙ ↓ ↘ → + ○
Final Super Turtle Energy Ball : ↓ ↙ ← → + ○
Quick Ultra Ball : ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + ○
Fatalité : ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + □

Twisted Metal 2

Pour sauter

Pendant le jeu, sans faire la Pause faites ↑ ↑ ←

Pour tirer vers l'arrière

Pendant le jeu, sans faire la Pause faites ← → ↓

Les Démos du Printemps

Ça y est, c'est le printemps ! Enfin, presque : "officiellement", il ne commence que le 21 mars... Mais on ne va pas chipoter. Ici, à PlayStation Magazine, on vient de percevoir les premières lueurs des rayons du soleil. Après trois mois d'hibernation, les éditeurs sortent de leur léthargie et nous concoctent de bien jolies choses, comme en témoignent les démos de ce CD ! En effet, il y a de quoi satisfaire les envies les plus folles. Et après Tekken 2, c'est au tour de Porsche Challenge de débarquer dans votre salon un mois avant sa sortie en magasin. Alors, amusez-vous bien et au mois prochain - si tout va bien - pour encore plein de belles choses !

DESTRUCTION DERBY 2

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : DESTRUCTION TOTALE SUR 4... EUH NON, 3 ROUES !
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 1 JOUEUR

Sur deux tours de l'un des circuits les plus spectaculaires de DD2, vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie : cascades, sauts vertigineux et destruction totale ! En mode Wreckin' Race, où, je vous le rappelle, le but est d'amasser le maximum de points en détruisant les autres voitures sans trop égratigner la sienne (exercice périlleux s'il en est), ça risque de chauffer très fort ! Il ne s'agit donc pas de terminer forcément premier, mais bel et bien de marquer des points sur la carrosserie des autres. Bonne... déroute !

Controles :

- ✕ ..... Accélérer.
- ■ ..... Freiner ou effectuer une marche arrière.
- R2 et L2 : Changement de vue (2 en tout).
- Start : "Pause", avec possibilité de régler le volume des musiques et des bruitages ou de quitter le jeu.
- Select : Quitter le jeu.

Informations complémentaires :

Dans la version définitive du jeu, vous ne trouverez pas moins de 7 circuits différents, 3 niveaux de difficulté, différents modes de jeux dont l'un qui vous permettra de véritablement tout casser, ainsi que des arènes où vous aurez du mal à être le roi... Heureusement qu'il y a désormais des stands pour réparer les dégâts !

PORSCHE CHALLENGE

EDITEUR : SONY C.E.E.
GENRE : CONDUITE PUUUUURE !
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 1 JOUEUR

Dans cette démo jouable, vous êtes directement parachuté sur le circuit des Etats-Unis. Vous avez la possibilité de choisir entre deux personnages (une fille et un garçon, comme ça pas de jaloux) et également d'opter pour la boîte de vitesses automatique ou manuelle. Enfin, vous verrez que cette démo contient également les trois niveaux de difficulté de la version finale. A vous de tester votre conduite sur 1, 3, 10 ou 15 tours de circuit !

Controles :

- Croix : Accélérer.
- ■ ..... Freiner .
- △ ..... Marche arrière.
- ○ ..... Frein à main.
- L1 et L2 : Changement de vue (2 en tout).
- Start : "Pause".
- Select : Options musicales, recommencer une partie, ou revenir au menu du jeu.
- ▲ ..... Klaxonner.
- ▼ ..... Vue arrière.
- En cas de "Game Over", appuyer sur Start.
- Pour sortir du jeu : Faites "reset" !

Informations complémentaires :

S'il vous n'êtes pas encore tout à fait convaincu, nous vous invitons vivement à jeter un œil sur le Travelling de Porsche Challenge de ce numéro de PlayStation Magazine. Oui, celui-là même que vous tenez entre vos mains. A la page 42.

TUNNEL B1

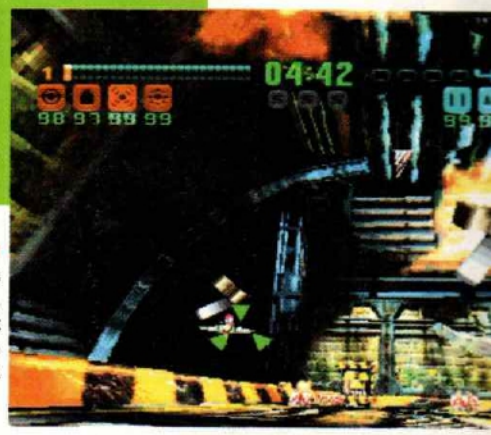
EDITEUR : NEON/OCEAN
GENRE : EUH... SPÉCIAL !
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR

Tunnel B1 est l'un des jeux les plus originaux qu'il nous ait été donnés de voir depuis des lustres ! Aux commandes d'un vaisseau surarmé, vous vous "amuserez" à nettoyer un tunnel que des milliards d'ennemis de tout poil ont investi. Sans demander la permission, les fous ! A coups de bombes, mitrailleuse lourde et autres sympathiques grenades (c'est pour de rire, hein !), vous allez enfin pouvoir rentabiliser le matériel acheté la semaine dernière au "Bazar de la Bombe qui tue". Bonne chance !

CONTROLES :

- ▢ ..... Accélérer.
- ⊗ ..... Marche arrière.
- ⊗ ..... Turbo.
- L1 et R1 : Sélection des armes.
- L2 et R2 : Tirer.
- Start : "Pause".
- Select : Quitter le jeu.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :
Tunnel B1 n'est pas un jeu comme les autres, c'est le moins que l'on puisse dire. S'il est techniquement superbe, avec moult effets de lumière et une fluidité d'animation parfaite, sa "prise en mains délicate" en a rebuté plus d'un ! A vous de juger...



THE PRESIDENTS OF THE UNITED STATES

GENRE : CONCERT-LIVE À LA PATINOIRE DE BERCY DE QUATRE MINUTES ENVIRON.
PROGRAMME : CLIP VIDÉO DU GROUPE "PRESIDENTS OF THE USA", ENTRECOUPÉ DE SÉQUENCES DE JEUX.

Les accros du groupe vont pouvoir non seulement se délecter de l'interview que les quatre déjantés ont bien voulu accorder à PlayStation Magazine (p. 74), mais en plus, les admirer en live dans un concert donné sur la glace de Bercy ! Fans de la PlayStation, les membres de Presidents vous invite en prime à admirer des extraits de Tobal n°1, WipEout, Porsche Challenge, Coolboarders ou encore Jet Moto ! C'est pas beau, ça?

CONTROLES :
Select et △ : Quitter la vidéo.

COOLBOARDERS

EDITEUR : UEP-SYSTEMS
GENRE : ÇA GLIIIIIIIIISSE !
PROGRAMME : DÉMO NON JOUABLE DE QUATRE MINUTES.

Ceux qui ne connaissent pas encore ce titre sympathique qui fleure bon les vacances à la montagne auront enfin l'occasion de se rattraper en admirant cette vidéo plein écran. Coolboarders devrait ravir les amateurs de fun et de sensations fortes. Quatre minutes rien que pour vos yeux, pour vous régaler des sauts de tous les styles et dans tous les sens ! A ne pas rater pour se faire une idée de ce jeu de glisse étonnant.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :
Testé dans PlayStation Magazine n° 7, Coolboarders avait obtenu une note de 3/5. Le jeu en version définitive propose 3 types de parcours différents, qui sont autant de niveaux de difficulté, et différents snow-boards, ces fameuse planches à repasser la neige dont les qualités varient selon le modèle. Vient ensuite le choix, crucial, du personnage : 4 filles et 4 garçons. Après, ben... à vous la glisse !

CONTROLES :
Select + △ : Quitter la démo.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine Abonnements - 90, rue de Flandre TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19.

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

1 an (6 nos) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit près de **17 % DE REDUCTION**

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

OUI, je m'abonne à **PlayStation Magazine** pour 1 an (6 nos) au tarif exceptionnel de **245 F** au lieu de ~~294 F~~, soit près de **17 % de réduction**. Je joins mon règlement à l'ordre de **PlayStation Magazine** par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre PS038

❑ CB N° ____ ____ ____ ____

Expire le : ____ ____ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

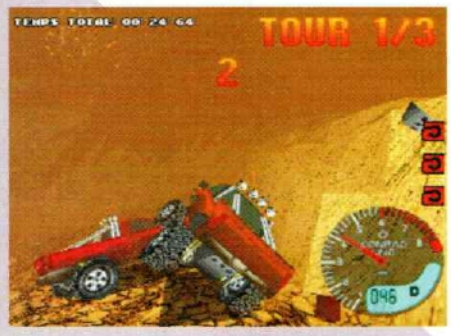
Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : ____ ____ ____ Sexe : ❑ M ❑ F

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Court métrage

Ce mois-ci, les courts-métrages ne manquent pas. En effet, au milieu des nombreuses sorties de jeux, il nous a fallu trier le bon (voir travelling) et le moins bon (voir ci-dessous). Voici donc un exposé exhaustif des sorties de jeux.



EDITEUR : GREMLIN
DÉJÀ DISPONIBLE , HÉLAS...

Hard Core **4x4**

2/5

Alors je prends la boîte et je lis. On me parle de "l'expérience la plus intense de votre vie", en l'occurence la mienne. Alors je joue et puis, je me pends, parce que si c'est ça le plus intense dans ma vie... Bref, Hard Core 4X4 propose des courses non pas de trotinettes on s'en doute mais de... 4x4. Au programme, des circuits dans des conditions météorologiques variables (neige, de nuit, tempête de sable...) tous sans intérêt. Côté sensations de conduite, c'est au niveau du zéro. On conduirait des jet skis que cela reviendrait au même. A éviter.

1/5

The Incredible Hulk : The Pantheon Saga

Yaouh, yaouh, monstre vert débarque sur PlayStation ! Bon bah voilà, j'ai tout dit, je peux partir? C'est que le jeu (qui n'a de ludique que le nom) est une catastrophe ! Même les aficionados des comic's made in Marvel n'aimeront pas ! Graphismes pauvres au possible, jouabilité et musique apocalyptiques... en trois mots : rien pour plaire. Un jeu d'action ultra classique autrement dit. Mais alors que s'est-il passé? C'est Gérard Holtz qui a programmé le jeu pendant qu'il était sur le Dakar? Dans tous les cas, ce soft n'a "d'Incredible" que l'ennui qu'il procure.

EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

EDITEUR : SONY C.E
DÉJÀ DISPONIBLE

King's field 2

3/5

Le proverbe dit: "Mieux vaut tard que jamais"... Ouais, soit, mais la série King's Field, qui a fait un carton aux débuts de la PlayStation chez nippons et autres ricains, a mal vieilli quand même, techniquement parlant. Rappelant un peu Dungeon Master (encore un vieux truc qui tournait sur un autre vieux truc), King's Field 2 reste très intéressant néanmoins pour les rôlistes purs et durs qui voudront découvrir l'île mystérieuse de KF2 (sans tenir compte de sa pauvre 3D), déambuler dans de sombres couloirs comme par le passé, pourfendre des escargots géants et lancer des boules de feu... Les autres, eux, ne me comprendraient même pas si je leur disais que KF2 était un bon jeu...
Pourquoi ont-ils donc eu si peur de le sortir plus tôt? On est idiots ou quoi?... Ah, on est français, p't'être...

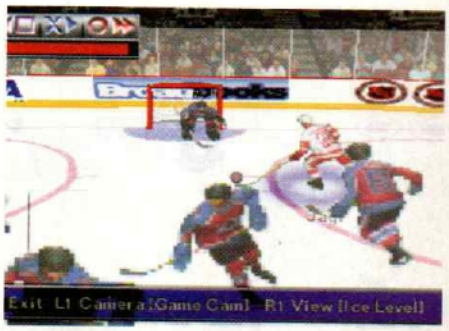
EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITÉ : MARS 97

The Lost **Vikings II**

Après avoir sévi sur les consoles 16 bits, revoilà nos Vikings favoris repartis dans l'espace-temps, dans un jeu de plate-forme/ action-réflexion complètement loufoque ! Le principe de ce titre très original réside dans une chose précise : l'entraide. Chaque personnage possède en effet des caractéristiques et des possibilités d'action bien définies, qui vous permettent de tirer parti de chacun d'eux. Inutile de préciser que les niveaux sont plutôt nombreux, tortueux et variés… Cependant force est de reconnaître que le jeu n'est graphiquement pas à la hauteur pour une PlayStation. Une déception à ce niveau, bien que le jeu soit pourtant riche. Si ce produit se trouve ici en court-métrage, ce n'est que parce que pour ce huitième numéro, la place nous a manqué. Dès notre prochain numéro, plus d'info sur ce titre pas comme les autres.

NHL Face Off'97

Les jeux de hockey sur glace ne sont pas légions sur Play Station… et c'est bien ce qui peut sauver ce titre, qui, avouons-le de suite, ne conviendra qu'à ceux qui en attendent depuis la dernière guerre (au moins)… Car NHL Face Off '97 n'est pas très beau, voire un peu moche, mais pourtant agréable à jouer et très complet. On peut échanger des coups de crosse jusqu'entre 8 potes, créer, échanger, acheter des joueurs pour toutes les équipes de la célèbre ligue américaine. Les options sont toutes là. Mais je reste persuadé qu'un jour ou l'autre, j'aurais mon jeu de hockey, et qu'il sera beau ET intéressant. Je demande pas l'impossible, là, mince !



EDITEUR : SONY C.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

EDITEUR : ACTIVISION
DÉJÀ DISPONIBLE

Power Move Pro **Wrestling**

Le catch, quel beau sport ! Double Nelson, la prise du crabe, saut chassé, le coup de la corde à linge… On est tous passé par là ou presque. Dans cette simulation, on ne retrouve pas les stars de la WWF (la licence appartient à Acclaim), mais d'obscures catcheurs aux faciès rigolos. Si les prises sont nombreuses, le jeu (quelque soit le mode : championnat ou rencontre contre un autre humain) reste très confus. On s'acharne à essayer de sortir telle ou telle prise pour finalement s'énerver et rire devant le grotesque de ce titre. Des décors (public) manqués, des musiques craignos et des graphismes 3D assez grossiers font de ce jeu un titre amusant… une après-midi.

Riot

Riot part d'une bonne idée, tout comme Pitball. Un sport futuriste, un peu de violence, bref un principe encore trop peu décliné sur PlayStation. Et, tout comme Pitball, Riot déçoit… Très correctement réalisé, le "sport" que propose Riot ressemble énormément à celui du film "Rollerball" : la balle doit être "chargée" dans son camp, puis lancée vers le centre du terrain dans les buts. En gros. Bien sûr, il y a quelques subtilités, mais justement trop peu nombreuses pour faire de Riot un jeu réellement passionnant. Tous les modes sont présents, on peut faire sa propre équipe et gagner de l'expérience… De bonnes idée, mais au bout de quelques matches, la lassitude s'installe. Et on se plaît à rêver au bon vieux Speedball 2 sur Atari ST !

EDITEUR: PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ: MARS 1997

EDITEUR : SONY C.E
DISPONIBILITÉ : MARS 1997

Samuraï Shodown 3

2/5

Samuraï Shodown 3 aurait pu être un excellent jeu de combat sur PlayStation. Le principe des duels entre bretteurs dans une ambiance nippo-médiévale avait fait le succès de la série, grâce au savoir-faire de SNK en matière de baston 2D. Mais dans cette adaptation, ce qui frappe au premier coup d'œil c'est surtout la lenteur des animations. Puis, les saccades. Complétons cette formidable lacune par de merveilleuses petites erreurs, comme l'impossibilité d'avoir un temps infini pour se livrer des combats à mort, et nous obtenons un soft remarquablement décevant. Mais il en faut de temps en temps…

1/5

Slamscape

Vivre ses cauchemars en 3D, un rêve devenu réalité avec Slamscape… hélas ! A force de s'entendre dire "Dans vos rêves, mes cocos !", les mecs de Viacom Newmedia se sont convaincus de sortir un jeu qui plonge l'utilisateur au cœur de songes de déjantés. Mais peut-être ont-ils compris "Dans tes raves !" davantage que "Dans tes rêves !"… C'est du moins ce qui ressort après avoir essayé, vainement, de comprendre le jeu (un titre sorti en magasin sans que l'éditeur ne nous l'envoie). Aux commandes d'un vaisseau qui saute comme un pois, vous devez trouver des boules lumineuses et échapper à des ours en peluches munis de griffes… Même en lisant la notice, on ne comprend pas ce qu'il faut faire et encore moins comment sortir indemne de ce traquenard à 350 francs. Un désastre…

EDITEUR : VIACOM NEWMEDIA
DÉJÀ DISPONIBLE

EDITEUR : VIRGIN I.E
DÉJÀ DISPONIBLE

Spot Goes to hollywood

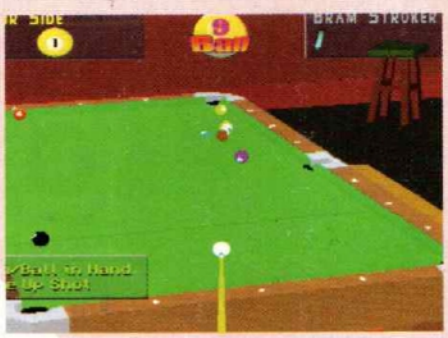
2/5

Sorti dans le commerce bien avant qu'un exemplaire ne nous parvienne à la rédaction, Spot Goes to Hollywood pouvait faire craindre le pire. Dans ce jeu d'action plus que de plate-forme proprement dite, il s'agit de traverser des niveaux en avançant droit devant soi dans des décors en 3D dite isométrique. Ce genre de 3D n'étant pas propice à la maniabilité, on en vient vite à galérer pour bouger ou bien pour tirer. Le but est simple : trouver les cinq étoiles magiques du niveau. Au total, une vingtaine de niveaux, courts, mais dans lesquels les dites étoiles sont cachées. Techniquement quelconque, loin de Crash ou d'un Pandemonium, Spot s'avère être un jeu sans saveur. Dur de faire passer la pilule.

3/5

Virtual Pool

Malgré un nom évocateur, Virtual Pool n'est pas un simulateur de gallinacée mais un soft de billard américain. Les retraités qui nous lisent (hello mum and dad) auront reconnu tout de suite les graphisme inchangés de ce jeu qu'ils pratiquèrent autrefois sur leur Atari ST et qui sort aujourd'hui sur PlayStation, sans émulateur… Look tristounet et animations pas trop fluides certes, mais la simulation est de qualité avec toutes les fonctions nécessaires : vues, zooms, positions de la queue au iota près, autoline-up optionnel, parties multijoueurs, quatre règles différentes, etc. Pour les inconditionnels quand même.



EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITÉ : MARS 1997

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ : MARS 1997

Contra 3D
The Legacy of War

2/5

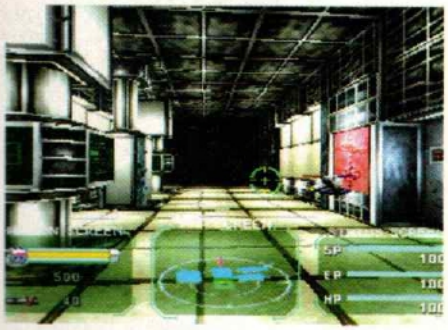
Contra, dans le monde du jeu vidéo est presque un mythe. Autant dire que l'adaptation PlayStation était pour le moins attendue. Dans ce jeu, il s'agit pour un ou deux joueurs d'avancer dans des décors en 3D tout en faisant feu sur tout ce qui bouge. Graphiquement pauvre, le jeu n'est aucunement original ni techniquement impressionnant. Quant au coup des lunettes 3D livrées avec le jeu, on s'amuse dix minutes avant que la migraine ne nous assaille. Bref, on ne s'amuse pas vraiment, même à deux joueurs, et le jeu - en plus de ne comprendre que six petits niveaux - n'est pas fanchement facile d'accès.

2/5

Dark Forces

Houlala mon Dieu, ce que le temps passe vite... Sorti d'abord sur PC, soit Dark Forces a très mal vieilli... soit il est vraiment très mal adapté ! En fait, l'horreur des textures n'a d'égal que la lenteur du jeu et le saccage des musiques. Dire que c'est mauvais est un doux euphémisme. Non, vraiment, quel déception, moi qui adore Star Wars, je suis très énervé, là. Surtout que comparé à Exhumed, testé dans ce même numéro, c'est limite ridicule. Par contre, on ne peut pas tuer de StormTroopers dans Exhumed. Mais bon... ce doom-like là est une excellente raison pour changer de passion !

EDITEUR : LUCAS ARTS
DÉJÀ DISPONIBLE



EDITEUR: SONY C.E.
DISPONIBILITÉ : MARS 1997

EPIDEMIC

2/5

Dommage, cela commençait pourtant bien. Epidemic est en effet un Doom-like plus que décevant, qui possède de fortes ressemblances avec le vieillissant Kileak The Blood. Dommage, car les séquences d'intro mettaient la bave aux lèvres en raison de leur grande qualité (malgré un doublage mal réalisé). Mais une fois de plus, ramage ne rime pas toujours avec plumage. Emmitouflé dans votre exosquelette de combat, vous devez déambuler dans d'interminables installations souterraines à la recherche d'un médicament pour votre fiancée. Les décors sont moches, les robots ennemis peu intéressants et l'action répétitive. En bref, rien de bien excitant.

1/5

Ten Pin Alley

Voilà où peut mener le succès de la PlayStation : à une simulation de bowling ! Graphisme très pauvre, jouabilité inexistante (on doit appuyer sur un bouton au bon moment), persos ringuards, musique assez ridicule... Mais là où on commence vraiment à se poser des questions, c'est à la vue de la démo. C'est un film, plutôt bien digitalisé, qui vante les mérites non pas du jeu, mais d'un musée du Bowling ! Alors Ten Pin Alley, jeu ou pub? On peut se poser la question, mais la réponse crève les yeux !

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉJÀ DISPONIBLE

Il y a une expression, fort jolie d'ailleurs, qui résume assez bien les Travellings de ce nouveau numéro de PlayStation Mag : "il faut séparer le bon grain de l'ivraie". En effet, beaucoup de titres ont été présentés ce mois-ci et nombeux sont ceux à figurer dans notre rubrique court-métrage. Ici, l'accent a été mis sur les jeux méritant toute votre attention. Et puis, enfin, n'oubliez pas que ce numémo couvre deux mois, et que le second est avril. A bon entendeur.

	N. Moulin	J-F. Morisse	N. Nini	V. Sebansky	K. Ty	G. Szriftgiser	Et vous ?
PORSCHE CHALLENGE (p. 42)	4	4	4	4	4	4	
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS (p. 48)	2	3	4	2			
MICRO MACHINES V3 (p. 52)	5	5	5	5	4	4	
TOTAL NBA'97 (p. 56)	4	5	5	4	4	5	
NBA IN THE ZONE 2 (p. 58)		3	3			4	
SUIKODEN (p. 60)	4	4	3	4	4	4	
EXHUMED (p. 62)	3		3	2	2		
THE KING OF FIGHTERS'95 (p. 64)		4	4	3	5	4	
ROSWELL 3D (p. 68)	8	?	6	5	2	@	
PLAYER MANAGER (p. 66)		2	5		2		

LE SYSTEME DE NOTATION

1. **NUL. 10 % FUN** (ET ENCORE 10 MINUTES)
2. **PAS BON. 30 % FUN**
3. **MOYEN. 50 % FUN**
4. **BON. 80 % FUN**
5. **TRES BON. 100 % FUN**

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16.
Gérants CHRISTIAN LEVENEUR, PIERRE SISSMANN.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication PIERRE SISSMANN.
Directeur de la rédaction OLIVIER SCAMPS.
Rédacteur en chef JEAN-FRANÇOIS MORISSE.
Rédacteur en chef adjoint NOURDINE NINI.
Directeur artistique ALAIN LANGLOIS.
Maquette MARIE HÉDON, CHRISTOPHE GOURDIN, ISABELLE LACOMBE, STÉFANIE BRUNELLE ET MANU LE COZ.
Secrétaire de rédaction IVAN GAUDE.
Corrections Photographiques STÉPHANE LECLERCQ ***Illustrateur*** PI XX.
Publicité CLAUDINE LEFEBVRE, ANTOINE TOMAS.
Secrétariat LAURENCE GEUFFROY.
Ont participé à ce numéro BENJAMIN JANSSENS, KENDY TY, VLADIMIR SEBANSKY, RAOUL VOLFONI, GREGORY SZRIFTGISER, JULIEN CHIEZE, JOHNNY PIANO, GRÉGOIRE HELLOT ET NICOLAS MOULIN.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure CHAMPA.
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE, LA GALIOTE-PRENANT.
Distribution TRANSPORT PRESSE.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
Illustration de couverture La Cité des Enfants Perdus © Psygnosis 1996/ 1997
Copyright de la couverture PSYGNOSIS, LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS.
Remerciements à Michael Sportouch, Kev Shaw, Lize Ashford, Fleur Breteau, Richard Brunois, Pascal Jarry, Virginie Balland, Catherine Louvier, la créature de Roswell et Jérôme Darnaudet.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture et qui ne peut être vendu séparément.

Suikoden™

KONAMI®

ENFIN UN JEU DE RÔLE SUR PLAYSTATION !

Vous êtes le fils du Général Théo Mc Dohl. Accompagné de vos amis, vous devrez défendre votre pays des hordes barbares des sept cités de Jowstone...

- Le premier vrai jeu de rôle sur PlayStation.
- Une aventure médiévale en 3D isométrique.
- Une gestion des combats époustouflante, en duel ou en groupe, en attaque ou en défense.
- Un scénario magnifique.
- Une durée de vie immense grâce à de multiples sous-jeux.

Player One : 93%
Consoles + : 91%
Playmag : 92%
Joypad : 92%

«Suikoden» est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. « » et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.